

**PEMANFAATAN GAWAI (*SMARTPHONE*) SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN OLEH MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Diajukan oleh:

MOH HABIBUL MUBIN

NIM. 14130058



**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Juni, 2021**

Skripsi
PEMANFAATAN GAWAI (SMARTPHONE) SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN OLEH MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Strata Satu Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (S.Pd)

Oleh:

MOH HABIBUL MUBIN

NIM. 14130058



JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG

Juni, 2021

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMANFAATAN GAWAI (*SMARTPHONE*) SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN OLEH MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Moh Habibul Mubin

NIM. 14130058

Telah diperiksa dan disetujui pada 08 Juni 2021

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. AK

NIP. 19690303 200003 1 002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Elfianti, MA

NIP 19710701 200604 2 001

LEMBAR PENGESAHAN
PEMANFAATAN GAWAI (SMARTPHONE) SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN OLEH MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Moh Habibul Mubin (14130058)
Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 22 Juni 2021 dan dinyatakan
LULUS
Serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dwi Sulistiani, M.SA., AK., CA
NIP. 19791002 201503 2 001

: 

Sekretaris Sidang

Prof. Dr H. Wahidmurni, M.Pd. AK
NIP. 19690303 200003 1 002

: 

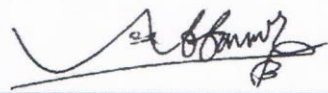
Pembimbing

Prof. Dr H. Wahidmurni, M.Pd. AK
NIP. 19690303 200003 1 002

: 

Penguji Utama

Dr. H. Abdul Bashith, M.Si
NIP. 19761002 200312 1 003

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. NurAli, M. Pd
NIP. 19650403 199803 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Teriring do'a dan rasa syukur yang selalu ku panjatkan, ku persembahkan karya ini teruntuk:

1. Ayahanda tercinta Warsono dan Ibunda tersayang Siti Khusnul Khotimah. Restu Kalianlah yang selalu menyertai setiap langkahku dalam menggapai kesuksesan.
2. Untuk adikku Siti Ni'matus Sholihah yang telah memberi semangat, dukungan, doa'.
3. Guru-guruku para pahlawan tanpa tanda jasa yang telah mengantarkan hingga pada jenjang pendidikan ini.
4. Dosen UIN MALIKI Malang yang telah mencurahkan Ilmunya dengan ikhlas dan sepenuh hati. Saya minta keridhaan dan Barokah dari ilmu yang saya dapat.
5. Prof. Dr. H. Wahid Murni, M.Pd, AK selaku dosen pembimbing skripsi paling luar biasa, terimakasih karena ibu telah sabar dan telaten membimbing saya dan teman-teman seperjuangan. Berkat beliau saya belajar tentang banyak hal yang tidak pernah saya dapatkan dari orang lain. Terimakasih telah sabar membimbing saya dan saya minta keridhaan dan Barakah Ilmu yang telah saya dapatkan.
6. Almamater tercinta Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

7. Sahabat – Sahabati P.IPS E 2014, teman – teman angkatan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial 2014 atas kebersamaan yang tak terlupakan.
8. Sahabat – sahabati dan *partner* dalam PMII Rayon Kawah Chondrodimuko, HMJ PIPS dan SEMA FITK.
9. Rekan – rekan pengurus dan adek – adek Panti Asuhan Ar-Rahman Peniwen Kec. Kromengan kab. Malang.
10. Semua Pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

MOTTO

يُؤْتِي الْحِكْمَةَ مَنْ يَشَاءُ وَمَنْ يُؤْتَ الْحِكْمَةَ فَقَدْ أُوتِيَ خَيْرًا كَثِيرًا وَمَا يَذَّكَّرُ إِلَّا أُولُو الْأَلْبَابِ (٢٦٩)

Artinya: Dia memberikan hikmah kepada siapa yang Dia kehendaki. Barang siapa diberi hikmah, sesungguhnya dia telah diberi kebaikan yang banyak. Dan tidak ada yang dapat mengambil pelajaran kecuali orang-orang yang mempunyai akal sehat.

Q.S Al- Baqarah: 269

Prof. Dr. H. Wahid Murni, M.Pd, AK
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Moh Habibul Mubin

Malang, 15 Juni 2021

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang
di
Malang

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Moh Habibul Mubin

NIM : 14130058

Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Judul Skripsi : Pemanfaatan Gawai (*Smartphone*) sebagai Media Pembelajaran
oleh Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas
Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Maka selaku Pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk di ujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,



Prof. Dr. H Wahidmurni, M.Pd, AK

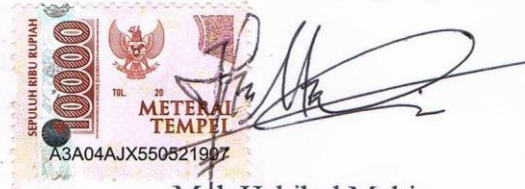
NIP. 19690303 200003 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk mendapat gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 17 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



Moh Habibul Mubin

14130058

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah, serta inayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tanpa ada kendala dalam penyelesaiannya. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita baginda Nabi Agung Muhammad SAW, yang telah diutus membawa risalah dan menjadi *Uswatun Khasanah* bagi kita semua. Selanjutnya penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam terselesaikannya skripsi ini.

Ucapan terimakasih penulis haturkan kepada Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. AK selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Seluruh teman-teman seperjuangan Khususnya Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (P.IPS) yang telah memberikan semangat, dukungan, canda, suka dan duka berjuang bersama dibangku kuliah.

Akhirnya, dengan kerendahan hati, penulis hanya dapat mendo'akan semoga Allah SWT membalas kebaikan mereka semua selama ini. Penulis menyadari ketidaksempurnaan skripsi ini, maka dari itu penulis sangat berterimakasih apabila pembaca bersedia memberikan kritik dan saran yang membangun guna kesempurnaan penulisan skripsi ini menjadi lebih baik. Penulis berharap semoga karya yang sederhana ini dapat bermanfaat dengan baik bagi semua pihak.

Malang, 15 Juni 2021

Moh Habibul Mubin

14130058

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

أ = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vocal Diftong

وأ = Aw

يا = Ay

ؤ = û

يأ = î

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Orisinilitas Penelitian.....	10
Tabel 3.1	: Pedoman Wawancara	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Model Kerangka Berfikir	29
Gambar 3.1	: Model analisis <i>Miles</i> dan <i>Huberman</i>	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	: Bukti Konsultasi	91
Lampiran 2	: Surat Izin Penelitian	93
Lampiran 3	: Pedoman Wawancara	94
Lampiran 4	: Daftar Nama Narasumber.....	96
Lampiran 4	: Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran.....	97
Lampiran 5	: Bukti Wawancara	99

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
HALAMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Orisinalitas Penelitian	7
F. Definisi Istilah	13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Belajar dan Pembelajaran.....	14
B. Gawai dan Pemanfaatannya	21
C. Pemanfaatan Gawai sebagai media belajar	27
D. Kerangka Berfikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Kehadiran Peneliti	32
C. Lokasi Penelitian	34
D. Data dan Sumber Data.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Analisis Data	39
G. Uji Keabsahan Data.....	42
H. Prosedur Penelitian Data	42
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	45
A. Gambaran Umum	45
B. Paparan Data	51
1. Pandangan Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap Kebutuhan Gawai untuk Kepentingan Belajar	51
2. Pemanfaatan Gawai sebagai Media Belajar oleh Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.....	59
3. Kendala dan Solusi yang Dihadapi oleh mahasiswa P.IPS	

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam Memanfaatkan	
Gawai sebagai Media Belajar	66
C. Temuan Penelitian.....	73
1. Pandangan Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik	
Ibrahim Malang terhadap Kebutuhan Gawai untuk	
Kepentingan Belajar	73
2. Pemanfaatan Gawai sebagai Media Belajar oleh	
Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ...	74
3. Kendala dan Solusi yang Dihadapi oleh mahasiswa P.IPS	
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam Memanfaatkan	
Gawai sebagai Media Belajar	75
BAB V PEMBAHASAN	76
A. Pandangan Mahasiswa terhadap Kebutuhan Gawai untuk	
Kepentingan Belajar	76
B. Pemanfaatan Gawai sebagai Media Belajar	81
C. Kendala dan Solusi yang Dihadapi dalam Memanfaatkan	
Gawai sebagai Media Belajar.....	85
BAB VI PENUTUP	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN – LAMPIRAN	

ABSTRAK

Mubin, Moh Habibul. 2021. *Pemanfaatan Gawai (Smartphone) Sebagai Media Pembelajaran oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing skripsi: Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. AK

Penggunaan *Smartphone* atau gawai semakin meningkat setiap tahun di Indonesia. Gawai dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Mahasiswa P.IPS UIN Malang menggunakan gawai untuk mengakses jurnal edukasi, mengakses laman web yang berkaitan dengan perkuliahan, serta menggunakan aplikasi yang mempermudah komunikasi antara mahasiswa dan dosen.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan pandangan mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap kebutuhan gawai untuk kepentingan belajar, (2) Mendeskripsikan sejauh mana pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa P.IPS UIN Malang, (3) Mendeskripsikan apa kendala dan solusi yang dihadapi dalam pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini mengambil lokasi di Program Studi Pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Metode pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain reduksi data, penyajian data, mengambil kesimpulan dan verifikasi. Validitas data dalam penelitian ini menggunakan kredibilitas yaitu ketekunan pengamatan, mengumpulkan data, serta triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Pandangan mahasiswa terhadap kebutuhan gawai dirasa cukup bermanfaat agar pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan efisien, (2) Aplikasi yang sering digunakan sebagai media belajar dengan gawai diantaranya yaitu *Whatsapp*, *Google Classroom*, *Google Meet*, *zoom*, serta *E-Learning*, (3) Kendala dan solusi yang dihadapi oleh mahasiswa P.IPS UIN Malang dalam memanfaatkan gawai sebagai media belajar yaitu jaringan sinyal, kuota, baterai, memori, serta tidak dapat fokus dalam pembelajaran karena menyalakan aplikasi lain dalam gawai. Solusi dalam permasalahan jaringan dapat diatasi dengan penggunaan jaringan *WiFi*, sedangkan untuk kuota sekarang sudah ada subsidi kuota dari Lembaga universitas dan pemerintah, serta mahasiswa harus lebih mempersiapkan aplikasi yang akan digunakan dalam kegiatan belajar agar selama pembelajaran tidak terjadi kendala.

Kata Kunci: Pemanfaatan Gawai, Media Pembelajaran, Mahasiswa Program Studi P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

ABSTRACT

Mubin, Moh Habibul. 2021. Utilization of Smartphones or Gadgets as Learning Media by Students of Social Sciences Education Department at the State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis, Department of Social Science Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis supervisor: Prof. Dr. H. Wahid Pure, M.Pd. AK

Smartphone usage is increasing every year in Indonesia. Gadgets can be used as learning media. The Students of PIPS UIN Malang use gadgets to access educational journals, web pages related to lectures, and use applications that facilitate communication between students and lecturers.

The purposes of this research (1) Describe the viewpoints of students of P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang on the need for gadgets for learning purposes, (2) Describe the extent to which the use of gadgets as learning media by students of PIPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, (3) Describe problems and solutions faced by students of PIPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

This research is a qualitative descriptive study. This research is located at The Social Sciences Education Department of State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. The data was collected from observation, interviews, and documentation. Data analysis used in this research; data reduction, data presentation, drawing conclusions and verification. The validity of data in this study uses credibility, namely persistence of observation, collecting data, and triangulation.

The results of this research presented (1) The student viewpoints of the need for gadgets is considered quite useful so that the learning carried out becomes effective and efficient, (2) Applications are often used as learning media with gadgets include Whatsapp, Google Classroom, Google Meet, zoom, and E-Learning, (3) Problems and solutions faced by students of PIPS in using gadgets as learning media, namely signal networks, quotas, batteries, memory, and unable to focus on learning because they turn on other applications on the device. The solution to network problems can be overcome by using a wifi network, while for quotas now there is quota assistance from university and government institutions, and students must better prepare applications that will be used in learning activities so that during learning there are no obstacles.

Keywords: Utilization of Gadgets, Learning Media, Students of Social Science Education Department at State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang

مستخلص البحث

المبين، محمد حبيب. 2021. استخدام الجهاز (الهاتف الذكي) كوسائل التعليمية لطلاب دراسة تعليم العلوم الاجتماعية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. البحث الجامعي. قسم تعليم العلوم الاجتماعية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف : د. وحيد مورني، الماجستير.

يتزايد استخدام الجهاز أو الهاتف الذكي كل عام في إندونيسيا. استخدام الجهاز كوسائل التعليمية. واستخدام طلاب تعليم العلوم الاجتماعية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج الجهاز للوصول إلى المجالات التعليمية والويب المتعلقة بالمحاضرات والتطبيق الذي يسهل التواصل بين الطالب والمحاضر.

يهدف هذا البحث ل : (1) وصف آراء طلاب تعليم العلوم الاجتماعية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج حول الحاجة إلى الجهاز لأغراض التعلم، (2) وصف مدى استخدام الجهاز كوسائل التعليمية لطلاب تعليم العلوم الاجتماعية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، (3) وصف العقبات والحلول التي يواجهها في استخدام الجهاز كوسائل التعليمية لطلاب دراسة تعليم العلوم الاجتماعية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

هذا البحث دراسة وصفية نوعية. وتم إجراء هذا البحث في دراسة تعليم العلوم الاجتماعية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. أما طريقة جمع البيانات بالملاحظة والمقابلة والوثائق. وتحليل البيانات المستخدمة لهذا البحث هي تقليل البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج والتدقيق. وتستخدم صحة البيانات في هذا البحث المصادقية وهي استمرار الملاحظة، وجمع البيانات والتعليق.

تظهر نتائج البحث أن : (1) آراء طلاب حول الحاجة إلى الجهاز تعتبر مفيدة بحيث يصبح التعلم فعالاً، (2) التطبيقات التي تستخدم غالباً كوسائل التعليمية بالجهاز هي واتساب (Whatsapp)، وجوجل الفصول الدراسية (Google Classroom)، وجوجل اللقاء (Google Meet)، وزوم (zoom)، والتعلم الإلكتروني (E-Learning)، (3) العقبات والحلول التي يواجهها طلاب تعليم العلوم الاجتماعية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج في استخدام الجهاز كوسائل التعليمية هي : الشبكة وحصة الإنترنت والبطارية والتخزين وعدم التركيز في التعلم لأنهم يتحولون في التطبيقات الأخرى على الجهاز. الحلول لمشكلة الشبكة هي باستخدام شبكة ويفي (WiFi)، أما لمشكلة حصة الإنترنت بينما توجد الآن دعم من الجامعة والحكومة، ووجب على الطلاب إعداد التطبيقات التي تستخدمها لأنشطة التعلم بحيث لا توجد العقبات أثناء التعلم.

الكلمات الأساسية : استخدام الجهاز، الوسائل التعليمية، طلاب تعليم العلوم الاجتماعية جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan telah menjadi kewajiban bagi setiap manusia. Pendidikan menjadi modal seseorang menuju masa depan yang sukses. Semakin hari dunia Pendidikan semakin berkembang seiring berkembangnya teknologi. Siswa maupun guru dapat dengan mudah menambah sumber ilmu tidak hanya lewat buku namun juga dapat memanfaatkan media internet untuk menunjang efektifitas proses belajar dan mengajar siswa.

Saat ini, dunia tengah memasuki era revolusi industri 4.0. atau revolusi industri dunia ke-empat dimana teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan.

Adapun hubungan dunia pendidikan dengan revolusi industri 4.0. adalah dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Selain itu, diharapkan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pola pikir pembelajaran dapat bergeser dari berpusat

pada guru (*teacher centered*) menjadi berpusat pada peserta didik (*student centered*).

Menurut Liao, *smartphone* merupakan perangkat komunikasi yang efisien dan memiliki fungsi yang sesuai dengan perkembangan dalam berkomunikasi, serta memiliki bentuk yang minimalis sehingga mudah dibawa kemana-mana. Liao mendefinisikan kegunaan *Smartphone* berdasarkan tiga fungsi yaitu: (1) *versatility* atau fungsi kecerdasan, yaitu beberapa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media untuk mencari informasi yang biasa diakses melalui aplikasi *internet*, *google*, atau *opera mini*, dan aplikasi bawaan seperti kalkulator, serta aplikasi yang dapat di-*download* seperti kamus bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, (2) *essentiality* yaitu fungsi komunikasi melalui telepon, pesan singkat, dan jejaring sosial, serta fungsi penyimpanan data baik dalam memori internal maupun eksternal, dan (3) *entertainment* yang memiliki fungsi sebagai media hiburan yang biasa diakses melalui aplikasi game, pemutar musik, pemutar video, dan kamera.¹

Penggunaan *Smartphone* semakin meningkat setiap tahun di Indonesia. Gawai bukanlah hal asing bagi siapapun. Pengguna gawai sekarang ini tidak hanya berasal dari kalangan remaja, tetapi hampir semua kalangan menggunakan gawai dalam kegiatan sehari-hari. Usia anak-anak sampai pada orang dewasa pun menggunakan gawai yang digunakan untuk hiburan dan kelengkapan sehari-hari.

¹ Jamilah Aini Nasution, Neviyarai S, Aliamar. *Motif Siswa Memiliki Smartphone dan Penggunaannya*. JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia) Vol 3 No 2. 2017. Hal 15-19

Adapun teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang saat ini adalah internet. Kehadiran internet telah mengubah sebagian besar cara hidup dan aktivitas manusia sehari – hari. Internet sebagai media interaktif dapat digunakan setiap orang untuk mendapatkan informasi dari seluruh dunia. Salah satu penggunanya adalah pelajar. Pelajar dapat menggunakan internet sebagai sumber belajar alternatif selain buku untuk mendapatkan informasi lebih banyak.

Pada era globalisasi seperti ini, internet sudah menjadi salah satu kebutuhan manusia. Melalui internet dunia seakan tidak berjarak. Internet serasa telah menghilangkan lokasi dan waktu. Komunitas penduduk dunia dapat terhubung secara maya melalui internet. Akan tetapi di Indonesia, fenomena ini belum dikenal masyarakat luas. Sebagai piranti teknologi yang memiliki manfaat di bidang yang beragam, internet belum banyak digunakan masyarakat. Tidak menutup kemungkinan pembelajaran masa kini juga sangat membutuhkan gadget untuk mempermudah mengakses pembelajaran maupun wawasan untuk menunjang pendidikan di sekolah maupun di tingkat universitas.

Semakin berkembangnya penggunaan *Smartphone* juga memiliki dampak positif pada bidang pendidikan. Salah satunya yaitu berdampak positif bila digunakan untuk konteks pembelajaran dapat membantu meningkatkan nilai akademik.² *Smartphone* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Briggs menerangkan bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan

² Puji Asmaul Husna. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Jurnal Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan Vol 17 no 2. 2017 324

peran serta merangsang siswa untuk belajar. Batasan lain menurut para ahli di AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut Asosiasi pendidikan nasional (*National Education Association /NEA*) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat di manipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.³

Berdasarkan penelitian dari Chandra Anugrah Putra yang berjudul pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran, gadget atau gawai atau *Smartphone* dapat digunakan sebagai tambahan dalam pembelajaran, gadget atau gawai atau *Smartphone* dapat digunakan sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran, gadget atau gawai atau *Smartphoned* dapat digunakan sebagai alternative pendukung pembelajaran.⁴

Hasil survey Kominfo pada tahun 2017 menyebutkan bahwa 66,3% masyarakat Indonesia memiliki *Smartphone*. Kemudian hasil survey lainnya menunjukkan pengguna *Smartphone* berdasarkan pekerjaan, dapat diketahui bahwa pelajar/mahasiswa yang menggunakan *Smartphone* sebanyak 70,98%.⁵

³ Susilana, Rudi., Riyana, Cepi., (2008), *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UPI.

⁴ Chandra Anugrah Putra. *Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran* Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

⁵ Indonesia Baik,id. 66,3% Masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone

<http://indonesiabaik.id/infografis/663-masyarakat-indonesia-memiliki-smartphone-8> , 2 nov 2020

Berdasarkan hasil observasi peneliti mayoritas mahasiswa di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang memiliki *Smartphone*.⁶

Dijelaskan bahwa pemanfaatan *Smartphone* dalam mengakses informasi edukasi bisa mempermudah mahasiswa dalam menunjang studi dibangku kuliah.⁷ Selain itu, melalui *Smartphone* juga mahasiswa dapat mengakses informasi mengenai administrasi akademik seperti mengecek Kartu Hasil Studi (KHS) maupun untuk mengisi Kartu Rencana Studi (KRS), dan beberapa hal mengenai penambahan wawasan atau pengetahuan-pengetahuan umum lainnya, dapat di akses melalui *Smartphone*.

Peneliti melakukan observasi yang berkaitan dengan penggunaan *smartphone* pada mahasiswa jurusan Pendidikan IPS di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Diketahui bahwa mahasiswa menggunakan *smartphone* untuk mengakses jurnal edukasi, mengakses laman web yang berkaitan dengan perkuliahan, serta menggunakan aplikasi yang mempermudah komunikasi antara mahasiswa dan dosen, serta kebanyakan mahasiswa sekarang tidak bisa lepas dari gawai mereka karena berkaitan dengan media pembelajaran yang mayoritas membutuhkan *smartphone* sebagai sarana penunjang belajar. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan. Penelitian ini perlu dilakukan dengan judul “Pemanfaatan Gawai (*Smartphone*) Sebagai Media Pembelajaran oleh Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang”.

⁶ Observasi, di UIN Malang, selama menjadi mahasiswa UIN Malang

⁷ Stefanus Rodrick Juraman. *Pemanfaatan Smartphone oleh Mahasiswa Ilmu Komunikasi dalam Mengakses Informasi Edukatif*, (Jurnal Acta Diurna Komunikasi Vol 5 no 13 tahun 2014,

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, adapun fokus penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana pandangan mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap kebutuhan gawai untuk kepentingan belajar?
2. Bagaimana pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang?
3. Apa kendala dan solusi yang dihadapi dalam pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mengungkapkan sasaran yang ingin dicapai dalam penelitian. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan pandangan mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap kebutuhan gawai untuk kepentingan belajar.
2. Mendeskripsikan sejauh mana pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Mendeskripsikan apa kendala dan solusi yang dihadapi dalam pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian harus memuat dua hal yaitu manfaat teoritis dan praksis. Adapun manfaat penelitian antara lain:

1. Manfaat teoritis

Bagi mahasiswa, sebagai tambahan pengetahuan tentang pemanfaatan gawai (*Smartphone*) sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta pemahaman tentang sejauhmana pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran.
- b. Bagi Mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk mahasiswa agar dapat bersikap dan bisa lebih memanfaatkan gawainya untuk kepentingan yang lebih positif lagi.
- c. Bagi pemerhati dalam bidang pengembangan teknologi pendidikan, untuk mengetahui sejauhmana gawai (*Smartphone*) dimanfaatkan dalam mendukung kegiatan belajar.
- d. Bagi Lembaga, sebagai bahan dan sumbangan pemikiran dalam pemanfaatan gawai dengan baik serta menghadapi dan mengantisipasi implikasi penggunaan gawai terhadap kesantunan bahasa siswa.

E. Orisinalitas Penelitian

Sebagai landasan teori penelitian ini mencantumkan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Pemanfaatan Gawai (*Smartphone*) Sebagai Media Pembelajaran oleh Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian pertama yang relevan yaitu penelitian yang ditulis oleh Nurlita Purnama Devi pada tahun 2017, metode yang digunakan merupakan penulisan kuantitatif. Tujuan penelitian tersebut untuk mendeskripsikan penggunaan *smartphone* sebagai

sumber belajar terhadap hasil belajar mahasiswa jurusan p. ips uin maliki malang angkatan 2014 dengan minat baca sebagai variabel moderasi. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa (1) diperoleh secara simultan, nilai $F_{hitung} = 1,565$ atau $p \text{ value} = 0,214 > \alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa *Smartphone* sebagai SUMBER belajar tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. (2) diperoleh data pengujian variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan, nilai $F_{hitung} = 0,795$ atau $p \text{ value} = 0,499 > \alpha = 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa secara simultan *Smartphone* sebagai Sumber belajar dan minat baca tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.⁸

Penelitian kedua yang relevan yaitu jurnal yang ditulis oleh Edi Ismanto, Melly Novalia, dan Pratama Benny Herlandy pada tahun 2017. Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif, dengan tujuan penelitian yakni untuk menunjukkan pemanfaatan *smartphone* android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Smartphone* sangat dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan produk media pembelajaran berbasis *Smartphone*. Peneliti melakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan secara berkala sehingga didapatkan kompetensi yang ingin dicapai yaitu memanfaatkan *Smartphone* sebagai media belajar.⁹

⁸ Nurlita Purnama Devi. *Penggunaan Smartphone Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan P. IPS UIN Maliki Malang Angkatan 2014 Dengan Minat Baca Sebagai Variabel Moderasi*. (Malang: Fakultas Tarbiyah dan Kependidikan UIN Malang, 2017)

⁹ Edi Ismanto, dkk. *Pemanfaatan Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru*. (Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI 1 (1), 2017), hal 42-47

Penelitian ketiga yang relevan yaitu penelitian yang ditulis oleh Ruziana, Imran, Izhar Salim pada tahun 2018, yang merupakan penelitian kuantitatif, dengan tujuan untuk mengetahui analisis penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SMAN 1 Teluk Keramat. Hasil penelitian menjelaskan bahwa tidak ada pengaruh penggunaan *Smartphone* terhadap hasil belajar, peneliti menyarankan kepada guru mata pelajaran sosiologi bahwa dalam pembelajaran sosiologi siswa kelas XI IIS tidak diharuskan menggunakan media pembelajaran *Smartphone* di SMA Negeri 1 Teluk Keramat.¹⁰

Penelitian selanjutnya ditulis oleh Eka Putri Safitri, dengan judul Skripsi Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Semester II Keperawatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta, pada tahun 2018. Hasil penelitian menjelaskan Penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa semester II keperawatan di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta Hasil analisis *Kendall Tau* didapatkan nilai $p = 0,001$ ($p < 5\%$) dengan koefisien korelasi sebesar 0,811 menunjukkan keeratan hubungan kuat. Kategori konsentrasi belajar tinggi (68.2%) sedangkan penggunaan gawai rendah (51,8%). Ada Hubungan penggunaan gawai dengan konsentrasi belajar mahasiswa semester II di Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta.¹¹

¹⁰ Ruziana, dkk. *Analisis Penggunaan Smartphone sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Teluk Keramat*. (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa Vol 7 no 7, 2018)

¹¹ Eka Putri Safitri. *Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Semester II Keperawatan Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta*, (Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Kedokteran Yogyakarta, 2018)

Penelitian terakhir ditulis oleh Asri Anggraeni Rahayu R, Anis Amalia, Sinta Nuri Handayani, Yeni Rostikawati dengan judul skripsi Dampak Penggunaan Gawai Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Ikip Siliwangi. Hasil penelitian menjelaskan Dari 41 responden, pengaruh gawai secara umum di dapatkan hasil (48,53%), pembelajaran menggunakan gawai diperoleh hasil (55,12%), pembelajaran tanpa menggunakan gawai diperoleh hasil (35,7%), lalu pengaruh gawai pada hasil belajar diperoleh (46,34%) dan yang terakhir pengaruh tanpa gawai pada hasil belajar diperoleh (46,95%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa, gawai sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan seringnya mahasiswa yang menggunakan gawai saat proses pembelajaran tetapi hal tersebut tidak berpengaruh pada hasil pembelajaran.

Tabel 1.1

Orisinalitas penelitian

No	Nama Peneliti, Sumber dan Tahun Terbit	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Nurlita Purnama Devi, (skripsi, 2017)	Sama- sama membahas penggunaan <i>Smartphone</i> dan melakukan penelitian pada Mahasiswa P. IPS UIN Maliki	Penelitian sebelumnya melakukan penelitian kuantitatif untuk mengetahui pengaruh Penggunaan <i>Smartphone</i> sebagai Sumber Belajar terhadap Minat Baca sebagai Variabel	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk mengetahui Pemanfaatan Gawai (<i>Smartphone</i>) Sebagai Media Pembelajaran

			Moderasi	
2.	Edi Ismanto, Melly Novalia, dan Pratama Benny Herlandy, (jurnal,2017)	Sama-sama membahas pemanfaatan <i>Smartphone</i> Android sebagai media pembelajaran	Penelitian sebelumnya melakukan penelitian RND untuk mengetahui pemanfaatan <i>Smartphone</i> android sebagai media pembelajaran bagi guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk mengetahui Pemanfaatan Gawai (<i>Smartphone</i>) Sebagai Media Pembelajaran oleh Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
3.	Ruziana, Imran, Izhar Salim (jurnal ,2018)	Sama-sama membahas tentang penggunaan <i>Smartphone</i> sebagai media pembelajaran	Penelitian terdahulu penelitian kuantitatif untuk mengetahui <i>Penggunaan</i> <i>Smartphone</i> <i>sebagai Media</i> <i>Pembelajaran</i> <i>terhadap Hasil</i> <i>Belajar Siswa</i> <i>SMAN 1 Teluk</i> <i>Keramat</i>	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk mengetahui Pemanfaatan Gawai (<i>Smartphone</i>) Sebagai Media Pembelajaran oleh Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4.	Eka Putri Safitri,	Persamaan	Perbedaan	Penelitian ini

	(Skripsi, 2018)	penelitian ini dengan penelitian terdahulu dilihat dari penggunaan gawai sebagai media belajar.	penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat dalam metode penelitian yang digunakan. Penelitian terdahulu menggunakan metode Descriptive Correlation, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif.	merupakan penelitian kualitatif untuk mengetahui Pemanfaatan Gawai (<i>Smartphone</i>) Sebagai Media Pembelajaran oleh Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
5.	Asri Anggraeni Rahayu R, Anis Amalia, Sinta Nuri Handayani, Yeni Rostikawati (Jurnal, 2018)	Sama-sama membahas tentang penggunaan gawai sebagai media pembelajaran	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada tujuan penelitian. Penelitian terdahulu ingin mengetahui sejauh mana gawai mempengaruhi hasil belajar mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung	Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif untuk mengetahui Pemanfaatan Gawai (<i>Smartphone</i>) Sebagai Media Pembelajaran oleh Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

F. Definisi Istilah

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang arah penelitian skripsi ini, ada baiknya peneliti terlebih dahulu menjelaskan kata kunci yang terdapat dalam pembahasan ini:

1. *Smartphone* atau Gawai

Smartphone atau gawai merupakan ponsel cerdas yang dapat dimanfaatkan untuk mengakses internet, sehingga komunikasi dan pencarian informasi dapat berjalan dengan cepat, efektif, dan efisien.¹²

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu perantara yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹³

3. *Smartphone* atau Gawai sebagai Media Pembelajaran

Smartphone digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan proses pembelajaran kepada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

¹² Jurnal, Budiono, *Persepsi dan Harapan Penggunaan terhadap Kualitas Layanan Data pada Smartphone di Jakarta*, (Jurnal Telekomunikasi, Vol. 11 No. 2, 2013), hlm. 93

¹³ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 59-60

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

Dalam mencapai tujuan pendidikan banyak hal yang harus diperhatikan. Pendidikan tidak lepas dari adanya kegiatan belajar dan pembelajaran. Berikut merupakan pengertian dari belajar dan pembelajaran.

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Pengertian Belajar Cronbach berpendapat: *Learning is shown by change in behaviour as result of ex perience*: belajar dapat dilakukan secara baik dengan jalan mengalami. Menurut Spears: *Learning is to observe, to read, to imited, to try something themselves, to listen, to follow direction*, dimana pengalaman itu dapat diperoleh dengan mempergunakan panca indra.¹⁴ Robert. M. Gagne dalam bukunya: *The Conditioning of learning* mengemukakan bahwa: *Learning is a change in human disposition or capacity, wich persists over a period time, and wich is not simply ascribable to process of growth*.

Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan, bahwa belajar dipengaruhi oleh factor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

¹⁴ Cronbach, L. J. (1954). *Educational psychology*. Harcourt, Brace.

Dalam teori psikologi konsep belajar Gagne ini dinamakan perpaduan antara aliran behaviorisme dan aliran instrumentalisme.¹⁵

Hudgins Cs. (1982) berpendapat Hakekat belajar secara tradisional belajar dapat didefinisikan sebagai suatu perubahan dalam tingkah laku, yang mengakibatkan adanya pengalaman.¹⁶ Jung, mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu proses dimana tingkah laku dari suatu organisme dimodifikasi oleh pengalaman.¹⁷ Ngalim Purwanto, mengemukakan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.¹⁸

Dari definisi – definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna. Pada dasarnya prinsip belajar lebih dititikberatkan pada aktivitas peserta didik yang menjadi dasar proses pembelajaran baik dijenjang Sekolah Dasar (SD), Sekolah Lanjutan Tingkat

¹⁵ Gagne R M. *The conditions of learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1965. Hal 308

¹⁶ Adi Dwi Fianto. *Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Mandarin dengan Metode Ceramah dan Latihan di SMKN 6 Surakarta*. UNS-FSSR Prog. Diploma III Bahasa China - C.9606301-2010

¹⁷ Yuyun Yukentin dan Mumun Munawaroh. *Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Perbedaan Kepribadian Ekstrovert dan Introvert*. (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 3 Nomor 2, hal 164

¹⁸ Purwanto Ngalim. *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 1990), hal 84

Pertama (SLTP), Sekolah lanjutan Tingkat Atas (SLTA) maupun Tingkat Perguruan Tinggi.

Arifin mendefinisikan bahwa mengajar adalah "suatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar dapat menerima, menanggapi, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu".¹⁹ Tyson dan Carroll mengemukakan bahwa mengajar ialah. *A way working with students ... A process of interaction. The teacher does something to student, the students do something in return.* Dari definisi itu tergambar bahwa mengajar adalah sebuah cara dan sebuah proses hubungan timbal balik antara siswa dan guru yang sama-sama aktif melakukan kegiatan.²⁰

Nasution berpendapat bahwa mengajar adalah "suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi proses belajar".²¹ Tardif (1989) mendefinisikan, mengajar adalah *any action performed by an individual (the teacher) with the intention of facilitating learning in another individual (the learner)*, yang berarti mengajar adalah perbuatan yang dilakukan seseorang (dalam hal ini pendidik) dengan tujuan membantu atau memudahkan orang lain (dalam hal ini peserta didik) melakukan kegiatan belajar.²²

¹⁹ Arifin. (1978). *Metode Mengajar*. [Online]. Tersedia: <https://abdiz.wordpress.com/pendidikan/definisi-belajar-dan-mengajar/> diakses pada 2 november 2020

²⁰ Tyson, J.C. & Carol, M.A. *Teaching is Secondary School*. (Boston: Houghton Muffin Co. 1970)

²¹ Nasution, S. *Didaklik Dasar-Dasar Mengajar*. (Bandung: Jemmars, 1982a)

²² Tardif. *Metode Pengajaran : Penelitian Tindakan Kelas*. 1989

Biggs (1991), seorang pakar psikologi membagi konsep mengajar menjadi tiga macam pengertian yaitu:²³

- a. Pengertian Kuantitatif dimana mengajar diartikan sebagai *the transmission of knowledge*, yakni penularan pengetahuan. Dalam hal ini guru hanya perlu menguasai pengetahuan bidang studinya dan menyampaikan kepada siswa dengan sebaik-baiknya. Masalah berhasil atau tidaknya siswa bukan tanggung jawab pengajar.
- b. Pengertian institusional yaitu mengajar berarti *the efficient orchestration of teaching skills*, yakni penataan segala kemampuan mengajar secara efisien. Dalam hal ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar terhadap siswa yang memiliki berbagai macam tipe belajar serta berbeda bakat, kemampuan dan kebutuhannya.
- c. Pengertian kualitatif dimana mengajar diartikan sebagai *the facilitation of learning*, yaitu upaya membantu memudahkan kegiatan belajar siswa mencari makna dan pemahamannya sendiri. Dari definisi-definisi mengajar dari para pakar di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga terjadi proses belajar dan tujuan pengajaran tercapai.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan

²³ Biggs, John Burville. *Teaching for Learning: The View From Cognitive Psychology*. (Sidney: Australian Council for Educational Research, 1991)

bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁴

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), hlm: 3

Secara harfiah media memiliki makna “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.²⁵ Sedangkan, *Education Association* (NEA) mendefinisikan bahwa media merupakan benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan peserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.²⁶ Sebagaimana diungkapkan Sharon E. Smaldino dkk, bahwa media merupakan kategori yang sangat luas: teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang – orang.²⁷

Sementara itu Gerlach dan Ely memaknai media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, akan tetapi hal – hal yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Selanjutnya Gerlach dan Ely menyatakan “*A medium, conceived is any person, material or even that establish condition which enable the leaner to acquire knowledge, skill and attitude.*” Dari sini dapat diketahui bahwa media merupakan alat, bahan, manusia atau kegiatan yang dipergunakan untuk “menyalurkan” pesan atau informasi dari pengajar kepada peserta didik (mahasiswa), dari sumber kepada penerima, dan pemberian pesan tersebut dimungkinkan dapat merangsang pikiran, sikap, keterampilan²⁸ serta kemauan dalam diri

²⁵ Basyiruddin Usman, Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm: 11

²⁶ Bashirudin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat-Press, 2002), hlm. 11

²⁷ Arif Rahman, *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Penanda Media Group, 2011), hlm. 7

²⁸ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi dan Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 59-60

mahasiswa, sehingga selanjutnya akan terjadi proses belajar. Penggunaan media dengan cara yang baik akan membantu mahasiswa mempercepat mencapai tujuan pembelajaran.

Seringkali belajar dianggap sebagai proses interaksi atau transformasi informasi antara pengajar dan peserta didik, ini berakibat bahwa belajar harus menghadirkan tiga syarat utama, yaitu peserta didik, materi pembelajaran, dan tenaga pengajar. Namun pandangan ini dipandang Arif S. Sadirman dkk tidak benar. Mereka mengatakan bahwa proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak.²⁹

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³⁰ Menurut Suprpto dkk, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.³¹

Dari pengertian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran ialah alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi guna mengefektifkan atau memudahkan proses komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar dan mengajar.

²⁹ Arif S. Sadirman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 1

³⁰ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), hlm:12

³¹ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama* (Bandung: Bina Islam, 1986), hlm: 4

B. Gawai dan Pemanfaatannya

Perkembangan zaman sangat cepat, banyak ditemukan teknologi yang dapat mempermudah manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Salah satu teknologi yang dapat mempermudah manusia yaitu gawai atau *Smartphone*.

1. Pengertian Gawai

Kosakata gawai belum banyak di media massa, baik media cetak maupun media elektronik, yang memperkenalkan kata gawai kepada masyarakat. Meskipun begitu penulis menemukan judul koran yang memulai menggunakan kata gawai dalam judul beritanya, yakni “Manfaatkan gawai secara cerdas”.³² Dalam kalimat pertama judul berita tersebut tertulis kalimat “Kecanggihan teknologi komunikasi lewat gawai menciptakan gaya hidup masyarakat perkotaan yang kian aktif berhubungan satu sama lain secara daring”.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia kata gawai memiliki dua makna. Makna pertama, kata *ga·wai n* kerja; pekerjaan, artinya gawai berkelas kata nomina dan bermakna ‘kerja’ atau ‘pekerjaan’. Makna kedua, kata *ga·wai kl n* alat; perkakas, artinya gawai termasuk kata *kl* (klasik) dan berkelas kata nomina yang bermakna ‘alat’ atau ‘perkakas’. Dalam petunjuk kamus, disebutkan singkatan *kl* berarti klasik, untuk kata – kata yang berlabel *kl* digunakan dalam kesusastraan melayu klasik.³³

Gawai adalah telepon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi menyerupai komputer yang dapat digunakan sebagai alat peraga atau

³² Kompas, *Gawai* (<https://balaibahasajateng.kemdikbud.go.id/2016/03/gadget-atau-gawai/>, diakses tanggal 17/07/2021 jam 019.16 WIB)

³³ <https://kbbi.web.id/gawai>, diakses tanggal 19/02/2020 jam 19.16 WIB

sebuah alat pemberi informasi kepada seseorang. Secara klasifikasi belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas (gawai). Bagi beberapa orang, gawai merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembangan aplikasi.³⁴ Bagi sebagian lainnya, gawai hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti surat elektronik, internet dan kemampuan membaca buku elektronik (*e-book*), serta dapat menyambung VGA. Dengan kata lain, gawai merupakan komputer kecil yang mempunyai kemampuan sebuah telepon.³⁵

Singkatnya, gawai adalah suatu piranti yang memungkinkan penggunaanya untuk melakukan panggilan telepon, sekaligus memiliki fitur yang sebelumnya hanya dimiliki oleh *Personal Digital Assistant* (PDA) atau komputer. Seperti kemampuan menerima atau mengirim *e-mail* dan editing dokumen bahkan dalam perkembangannya alat ini juga dapat digunakan sebagai media dalam belajar.

2. Fitur pada Gawai

Penggunaan gawai sebagai media belajar ini didukung oleh fitur yang dimiliki oleh piranti canggih tersebut, fitur – fitur tersebut adalah sebagai berikut:

1) Sistem Operasi

³⁴ Jurnal, Budiono, *Persepsi dan Harapan Penggunaan terhadap Kualitas Layanan Data pada Smartphone di Jakarta*, (Jurnal Telekomunikasi, Vol. 11 No. 2, 2013), hlm. 93

³⁵ Wikipedia, *Ponsel Cerdas* (http://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas, diakses tanggal 19/02/2020 jam 08.16 WIB)

Secara umum, gawai memiliki sistem operasi yang memungkinkannya menjalankan berbagai aplikasi. Misalnya, iOS, OS, *Blackberry*, *Android*, dan *Microsoft Windows Phone*.

2) Apps

Sementara hampir semua ponsel memiliki beberapa perangkat lunak, gawai memiliki kemampuan yang lebih baik lagi. Gawai memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit dokumen *Microsoft office* atau setidaknya dapat melihat file.

Piranti gawai juga memiliki kemampuan mengunduh (download) berbagai aplikasi seperti *software* keuangan, *personal assistant*, dan bahkan dilengkapi dengan *Global Positioning System* (GPS), editing foto serta menjalankan multimedia.

3) Web Access

Gawai dapat mengakses internet pada kecepatan yang lebih tinggi, berkat pertumbuhan jaringan 4G/LTE, serta penambahan dukungan wi-fi membuat akses berselancar di dunia maya semakin mandiri dan efisien.

4) Keyboard *Qwerty*

Gawai pada umumnya sudah dilengkapi dengan *keyboard qwerty*.

5) Messaging

Semua ponsel dapat mengirim dan menerima pesan teks, tapi apa yang membuat gawai lebih unggul adalah kemampuannya menangani e-mail. Alat ini dapat disinkronkan dengan e-mail, sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja.

6) *Memory*

Biasanya kapasitas internal memori yang terdapat pada *Smartphone* jauh lebih besar dibandingkan *mobile phone* biasa. Selain terdapat memori internal kita juga dapat menambahkan tambahan memori supaya dapat menampung data – data yang lebih banyak.

7) *Processor*

Kecepatan menjadi pertimbangan khusus bagi para pengguna gawai. Beberapa piranti ini menawarkan kecepatan data 3G hingga *High Speed Downlink Package Access* (HSDPA) atau 3.5G yang kecepatannya mencapai 7 kali kecepatan 3G, serta yang terbaru adalah 4G/LTE yang memiliki kecepatan 10 kali lipat kecepatan 3G.³⁶

3. Pemanfaatan Gawai

Beberapa manfaat dari gawai, antara lain:

- 1) Digunakan untuk menyimpan informasi
- 2) Membuat daftar pekerjaan atau perencanaan pekerjaan
- 3) Mencatat *appointment* (janji pertemuan) dan dapat disertakan *reminder* (pengingat waktu)
- 4) Kalkulator untuk menghitung
- 5) Media social (facebook, twitter, BBM, whatsapp, dan lain sebagainya)
- 6) Mengirim dan menerima e-mail
- 7) Mencari informasi (artikel, berita, hiburan, dan informasi lainnya)

³⁶ Amazine, Apa Itu *Smartphone*? 5 Perbedaan *Smartphone* dengan Ponsel, (<http://www.amazine.co/23760/apa-itu-smartphone-5-perbedaan-smartphone-dengan-ponsel>, diakses tanggal 19 Februari 2020 pukul 08.55 WIB)

- 8) Integrasi ke peralatan lain, seperti PDA, Mp3 player, dan GPS (Global Positioning System), dll.³⁷

Adapun manfaat gawai sebagai berikut:

- 1) Untuk mempermudah berkomunikasi

Gawai adalah alat komunikasi, baik jarak dekat maupun jarak jauh dan merupakan alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Sebab itulah gawai sangat berguna untuk alat komunikasi jarak jauh yang semakin efektif dan efisien, selain perangkatnya yang bisa dibawa kemana-mana dan dapat dipakai di mana saja.

- 2) Untuk meningkatkan jalinan sosial

Di samping sebagai alat komunikasi gawai tersebut dapat berfungsi untuk meningkat jalinan sosial karena dengan gawai seseorang bisa tetap berkomunikasi dengan saudara yang berada jauh, agar selalu menjaga tali silaturahmi dan kerap kali gawai ini juga digunakan untuk menambah teman dengan orang lain.

- 3) Untuk menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi

Gawai merupakan salah satu buah hasil dari kemajuan teknologi saat ini, maka gawai tersebut dapat dijadikan salah satu sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi

³⁷ Edi S. Mulyanta, *Kupas Tuntas Telepon Selular Anda*, (Yogyakarta: Andi, 2004), hlm. 1

saat ini, jika kita amati saat ini fitur gawai sangatlah lengkap sampai jaringan internet pun sudah dapat diakses dari gawai. Hal tersebut dapat digunakan siswa untuk mengetahui apa yang ada di sekeliling mereka dengan catatan gawai itu digunakan dengan bijaksana.

- 4) Memudahkan sarana pendidikan dengan menciptakan buku digital yang mudah dan praktis.

Fungsi gawai dapat mengakses aplikasi *e-book* (buku elektronik). Tujuannya sebagai sumber materi pelajaran, sumber belajar tidak hanya buku yang berbentuk fisik saja melainkan ada yang berbentuk digital. Selain itu terdapat aplikasi *e-learning* (metode belajar praktis) sebagai sistem belajar, contohnya aplikasi *Moodle*. Dengan *e-learning* belajar tidak akan dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga di luar kelas pun siswa tetap dapat mengakses.

- 5) Sebagai alat penghilang stress

Salah satu manfaat tambahan dari gawai yaitu sebagai alat penghilang stress. Seperti yang telah diungkapkan sebelumnya bahwa handphone saat ini sudah memiliki fitur yang sangat lengkap seperti Mp3, video, kamera, permainan, televisi, radio, ruang *chatting* dan layanan internet. Sehingga fitur tersebut dapat dijadikan seseorang untuk menghilangkan stres.³⁸

³⁸ Dekinus Kogoya, "Manfaat Penggunaan *Smartphone* pada Masyarakat Desa Piungun Kecamatan Gamelia Kabupaten Lanny Jaya Papua", *E-Juornal Acta Diurna*, No.4, Vol. IV, (2015), 4.

C. Pemanfaatan Gawai sebagai Media Belajar

Berikut merupakan pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran:

1. *E-learning*, pembelajaran menyenangkan

Tanpa kenal ruang dan waktu para mahasiswa dapat belajar meskipun berada di luar kelas. Dengan menjelajahi website e-learning, pembelajaran akan lebih menyenangkan karena disertai video–video tentang materi pelajaran.

2. *E-book*, mudahnya membaca buku.

Para siswa dapat membaca buku dengan mudahnya menggunakan gawai. Membaca buku akan lebih menyenangkan karena bisa dilakukan dimana dan kapan saja.

3. Situs pencarian

Mesin pencari di internet sangat membantu para siswa dalam mencari sebuah informasi atau materi tentang pembelajaran. Wawasan pengetahuan para siswa akan lebih berkembang dengan memanfaatkan gawai dengan baik.

4. Media sosial untuk pembelajaran

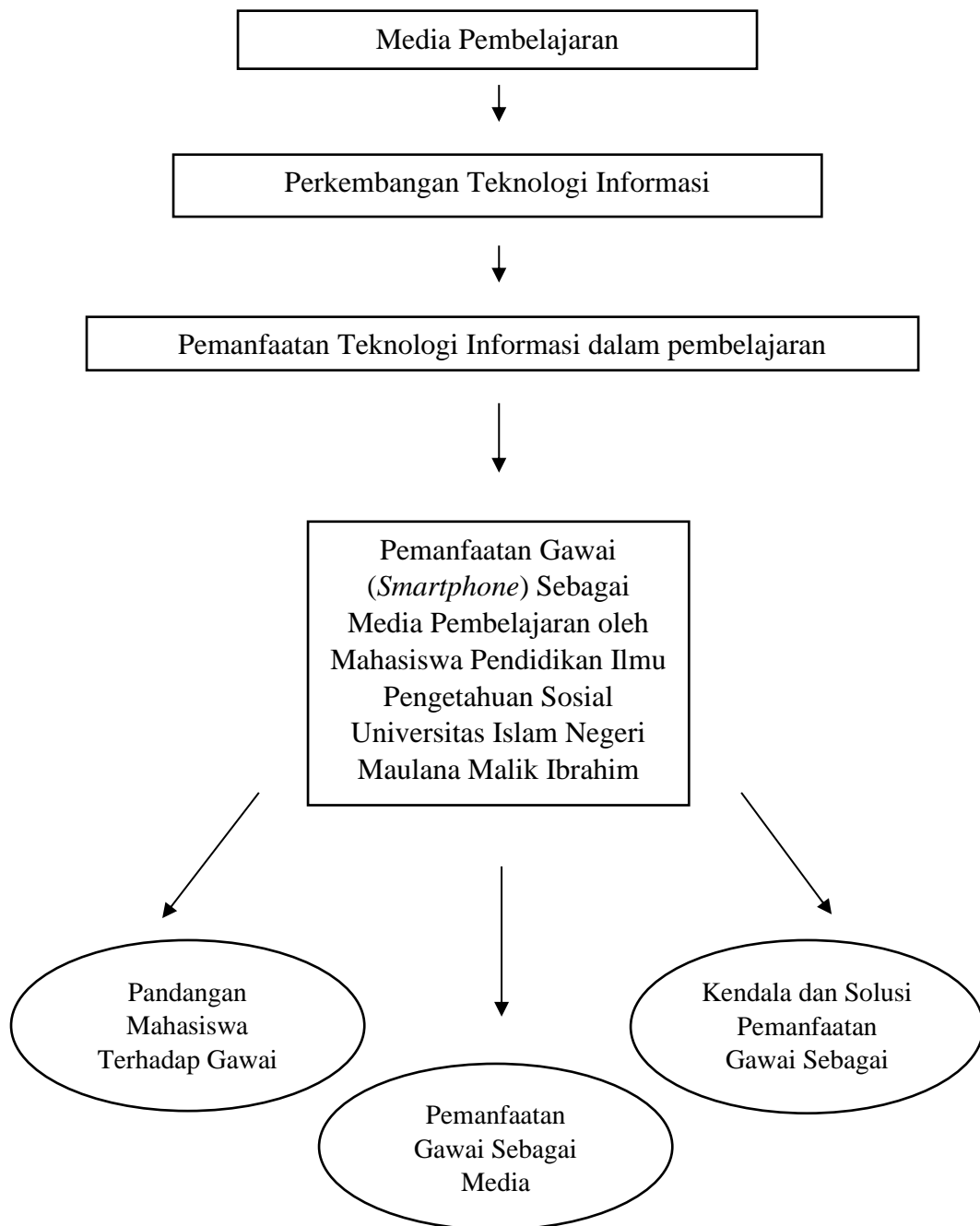
Banyak sekali media sosial yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Misalnya *edmodo*, aplikasi ini didesain seperti metode di kelas. Disini guru akan lebih aktif berkomunikasi dengan siswa.

D. Kerangka Berfikir

Di era globalisasi ini, teknologi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas dan tidak terbatas akibat perkembangan teknologi informasi. Era ini telah mempengaruhi banyak aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan, seni, dan bahkan sampai ke dunia pendidikan.

Berdasarkan manfaat gawai yang sudah di jelaskan diatas, maka dengan adanya gawai telah membuka wawasan dan cakrawala baru yang dapat menjembatani dunia maya dengan dunia nyata. Teknologi ini mempunyai fitur yang sangat menarik yang mampu menghipnotis para penggunanya. Gawai sendiri terhubung dengan konektivitas internet setiap saat dimanapun anda berada. Hanya dengan satu perangkat banyak kegiatan yang bisa dilakukan. Mulai dari sebagai sumber pembelajaran, mengerjakan tugas sekolah, mengirim E-mail, chatting dan bermain game online. Serta mengakses jejaring sosial menjadi aktivitas rutin yang dilakukan melalui smartphone atau ponsel cerdas.

Dunia pendidikan dituntut harus mengikuti perkembangan teknologi yang sedang berkembang pesat serta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau mengetahui manfaat penggunaan gawai sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini berisi pengungkapan makna secara mendalam dengan mendeskripsikan suatu aktivitas nyata di lapangan. Untuk mendapatkan data tersebut, peneliti perlu turun langsung ke lapangan.

Data yang terkumpul dianalisis selama proses penelitian. Dengan mempertimbangkan cara pengumpulan data, dimana peneliti harus terlibat langsung di lapangan untuk mendapatkan informasi dari informan dan analisis data selama proses penelitian, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif menurut Bogdan dan Biklen merupakan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang diamati.³⁹

Jenis penelitian yang diambil yaitu deskriptif kualitatif menggunakan pendekatan deskriptif, karena tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis, tetapi hanya menggambarkan suatu gejala atau keadaan yang diteliti secara apa adanya serta diarahkan untuk memaparkan fakta-fakta, kejadian-kejadian

³⁹ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm.3

secara sistematis dan akurat.⁴⁰ Pendekatan deskriptif dipilih untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Peneliti juga membekali diri dengan kerangka teori sebelum melakukan penelitian, serta bertindak sebagai pengamat.

Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber, atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian. Sampel dalam penelitian kualitatif juga bukan disebut sampel statistik, tetapi sampel teoritis karena tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menghasilkan teori.⁴¹ Dalam penelitian sampling yang sering digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball*. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumberdata dengan pertimbangan tertentu. Perkembangan tertentu ini misalnya orang tersebut yang dianggap tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek atau situasi yang diteliti. Atau dengan kata lain pengambilan sampel diambil berdasarkan kebutuhan penelitian. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang lengkap, maka harus mencari orang lain yang dapat digunakan sebagai sumber data.⁴²

Penelitian ini menggunakan teknik *snowball sampling*, dalam hal ini pertama peneliti memilih 20 mahasiswa sebagai informan kunci yang sering

⁴⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), hlm 309

⁴¹ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hlm 298

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2008), hlm 300

menggunakan smartphone sebagai media belajarnya. Tetapi karena merasa belum lengkap terhadap data yang diberikan, maka peneliti mencari orang lain yang lebih tahu dan dapat melengkapi data yang diberikan oleh 20 mahasiswa, dalam hal ini peneliti mencari sumber data lain dari 2 dosen yang memanfaatkan gawai sebagai media belajar.

B. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif kehadiran peneliti sebagai instrumen sekaligus pengumpul data. Kehadiran peneliti mutlak diperlukan karena disamping itu kehadiran peneliti juga sebagai pengumpul data. Sebagaimana salah satu ciri penelitian kualitatif dalam pengumpulan data dilakukan sendiri oleh peneliti. Sedangkan kehadiran peneliti dalam penelitian ini sebagai pengamat partisipan atau berperanserta, artinya dalam proses pengumpulan data peneliti mengadakan pengamatan dan mendengarkan secermat mungkin sampai pada yang sekecil – kecilnya sekalipun.⁴³

Kehadiran peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian ini memberikan keuntungan yakni eneliti diharapkan dapat mengetahui pandangan mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap kebutuhan gawai untuk kepentingan belajar, mengetahui sejauh mana pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, mengetahui apa kendala dan solusi yang

⁴³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 117.

dihadapi oleh mahasiswa P.IPS dalam memanfaatkan gawai sebagai media belajar. Peneliti selaku instrumen utama masuk ke latar penelitian agar dapat berhubungan langsung dengan informan, dapat memahami secara alami kenyataan yang ada di latar penelitian yakni pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Peneliti berusaha melakukan interaksi dengan informan penelitian secara wajar dan menyikapi segala perubahan yang terjadi di lapangan, berusaha menyesuaikan diri dengan situasi penggunaan gawai oleh mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Sehubungan dengan hal tersebut, maka langkah langkah yang ditempuh peneliti sebagai berikut:

1. Kegiatan awal sebelum memasuki lapangan, peneliti melakukan survey untuk memperoleh gambaran umum tentang penggunaan gawai oleh mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Kegiatan kedua, peneliti melakukan observasi berkaitan dengan penggunaan gawai oleh mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Selanjutnya peneliti terjun ke lapangan untuk melakukan pengumpulan data berdasarkan jadwal yang telah disepakati oleh peneliti dengan informan.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian, dalam hal ini peneliti mengambil lokasi di Universitas Islam Negeri Maulana malik Ibrahim Malang di Jalan Gajayana no.50 Kota Malang. Berdasarkan berbagai keberhasilan yang telah diraih oleh Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang merupakan alasan peneliti untuk mengamati lebih jauh tentang pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran oleh Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS). Peneliti melakukan observasi berkaitan dengan penggunaan gawai pada mahasiswa jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, dapat diketahui bahwa mahasiswa menggunakan gawai untuk mengakses jurnal edukasi, mengakses laman web yang berkaitan dengan perkuliahan, serta menggunakan aplikasi yang mempermudah komunikasi antara mahasiswa dan dosen.

D. Data dan Sumber Data

Data adalah semua informasi yang terkait dengan tujuan penelitian. Jadi semua data yang berkaitan dengan penelitian, belum tentu masuk dalam penelitian. Data yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan fokus penelitian.⁴⁴ Sumber data pada penelitian kualitatif mempunyai kedudukan yang sangat kuat, karena sumber data dalam penelitian kualitatif merupakan pemilik informasi yang berkaitan dengan fokus penelitian. Sumber data

⁴⁴ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial* (Yogyakarta: Erlangga, 2009), hlm. 61.

kualitatif akan membentuk ketepatan dan kekayaan data yang diperoleh, sehingga peneliti harus memilih sumber data yang tepat untuk memperoleh data yang sesuai dengan fokus penelitiannya.⁴⁵

Sumber data bisa diperoleh dari manusia maupun non manusia. Sumber data berupa manusia bisa berupa informan yang menjadi obyek penelitian, sedangkan sumber data non manusia bisa berupa dokumen, foto, dan hasil observasi yang berkaitan dengan penelitian.⁴⁶ Menurut Lofland, sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata – kata dan tindakan, selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumen dan lain – lain.⁴⁷ Adapun yang menjadi sumber data pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer yakni data yang diperoleh dari narasumber secara langsung, baik melalui proses pengamatan maupun pencatatan. Meliputi data hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi terkait dengan narasumber/informan penelitian yakni dosen dan mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Pada penelitian ini memiliki 2 informan kunci yang berasal dari dosen, serta 20 informan kunci yang berasal dari Mahasiswa.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh seorang peneliti tidak secara langsung dari subjek atau objek yang diteliti, tetapi melalui pihak lain

⁴⁵ Imam Suprayogo dan Tobroni, *Metode Penelitian Sosial-Agama* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2001), hlm. 162.

⁴⁶ Ahmad Tanzen dan Suyitno, *Dasar – dasar Penelitian* (Surabaya: eIKAF, 2006), hlm. 131.

⁴⁷ Lexy J. Moleong, Log. Cit.

seperti instansi atau informasi lembaga yang terkait, perpustakaan, arsip perorangan, dan sebagainya. Data sekunder dapat dipakai sebagai pelengkap untuk mendukung data primer yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri. Hal tersebut yakni berupa catatan lapangan (dokumen), foto dokumentasi terkait dengan penelitian pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran mahasiswa PIPS di UIN Maliki Malang dan penelitian terdahulu.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik adalah cara atau alat yang digunakan untuk mendapatkan informasi data. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara (interview) menurut Black dan Champion dalam M. Nazir yaitu teknik yang paling sosiologis dari semua teknik penelitian sosial. Hal ini dikarenakan bentuknya yang berasal dari interaksi verbal antara peneliti dan responden. Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal yang bertujuan untuk memperoleh informasi. Wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan pada tujuan penelitian.⁴⁸

Wawancara dilakukan dengan menggunakan media seperti *video call* *whatsapp* dan juga menggunakan *google meet* untuk mendapatkan data terkait proses pemanfaatan gawai (*Smartphone*) sebagai media pembelajaran

⁴⁸ M. Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesi, 2003), hlm. 179.

oleh mahasiswa P.IPS UIN MALIKI Malang. Pihak – pihak yang akan diwawancarai ialah beberapa sampel civitas mahasiswa P.IPS UIN Malang. Peneliti memilih 20 narasumber sebagai informan kunci yang berasal dari mahasiswa yang sering menggunakan smartphone atau gawai sebagai media belajar. Selain itu peneliti juga memilih 2 narasumber yang berasal dari dosen yang sering menggunakan smartphone atau gawai sebagai media belajar.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara

No	Informan	Tema Wawancara
1.	Dosen	<ul style="list-style-type: none"> a. Berkaitan dengan pandangan mahasiswa PIPS UIN MALIKI Malang terhadap kebutuhan gawai untuk kepentingan belajar b. Berkaitan dengan pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa PIPS UIN MALIKI Malang, c. Berkaitan dengan apa kendala dan solusi yang dihadapi oleh mahasiswa PIPS dalam memanfaatkan gawai sebagai media belajar
2.	Mahasiswa	<ul style="list-style-type: none"> a. Berkaitan dengan pandangan mahasiswa PIPS UIN MALIKI Malang terhadap kebutuhan gawai untuk kepentingan belajar b. Berkaitan dengan pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa PIPS UIN MALIKI Malang, c. Berkaitan dengan apa kendala dan solusi yang dihadapi oleh mahasiswa PIPS dalam memanfaatkan gawai sebagai media belajar

2. Observasi

Menurut S. Margono observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan ini dilakukan terhadap objek di tempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa.⁴⁹ Peneliti hadir sebagai observer langsung. Observasi langsung adalah observasi yang dilakukan di mana observer berada bersama objek yang sedang diteliti.⁵⁰ Observasi dilakukan peneliti secara langsung untuk mengetahui pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa PIPS UIN Maliki Malang. Peneliti melakukan observasi pada pembelajaran dengan menggunakan media gawai pada mahasiswa P IPS UIN Maliki Malang. Peneliti datang ke tempat mahasiswa yang melakukan pembelajaran dengan media gawai yang berlokasi seperti warung kopi , cafe, atau tempat nongkrong yang ada wifinya.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip nilai, surat kabar, majalah, presensi, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.⁵¹ Teknik dokumentasi adalah metode dimana penyelidikannya ditujukan pada penguraian dan penjelasan apa yang telah lalu melalui dokumen. Dokumen yang dimaksud adalah tulisan, gambar, atau karya-karya monumental. Adapun data yang akan diperoleh

⁴⁹ Nurul Zuriyah, *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 173.

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 175

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rinika Cipta, 2013), hlm. 274

dengan menggunakan metode ini adalah data-data mengenai media pembelajaran dan laman web yang diakses mahasiswa P.IPS UIN Maliki Malang. Selain itu juga berupa catatan lapangan (dokumen), foto dokumentasi terkait dengan penelitian pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran mahasiswa PIPS di UIN Maliki Malang dan penelitian terdahulu.

F. Analisis Data

Menurut Bogdan, analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami diri sendiri dan orang lain.⁵²

Analisis data yang peneliti pilih adalah analisis deskriptif. Yakni peneliti menggambarkan data hasil temuan di lapangan dan menganalisis dengan teori yang sudah ditentukan. Peneliti berpedoman pada pendapat Miles dan Huberman dalam analisis data yang terbagi menjadi: pengumpulan data, reduksi data, *display* data/penyajian data, pengambilan kesimpulan dan verifikasi.⁵³

⁵² Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV Alfabeta, 2015), hlm. 334-335.

⁵³ Lexy J. Moleong, *Op.Cit.*, hlm. 287

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data merupakan proses mencatat semua data secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan.

2. Reduksi data

Reduksi data merupakan kegiatan merangkum kembali catatan lapangan secara lebih tajam dengan memilih hal pokok yang difokuskan kepada hal penting berhubungan dengan penerapan pembelajaran berintegrasi life skills dalam mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan. Dalam penelitian ini reduksi data dilakukan dengan memilih data yang telah dikumpulkan dari observasi, wawancara dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian. Reduksi data dalam penelitian kualitatif terus berlangsung selama proses penelitian hingga laporan akhir lengkap tersusun.⁵⁴

3. *Display* data

Display data merupakan penyajian data dimana data hasil reduksi disusun secara sistematis dan mempermudah dalam pelacakan kembali terhadap data yang diperoleh bila diperlukan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa berbentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori flowchart dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman yang paling sering digunakan adalah teks yang naratif.⁵⁵

Dari penyajian data diharapkan peneliti mampu memahami yang terjadi, sehingga dapat menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan.

⁵⁴ Sugiyono, Op.Cit., hlm. 336.

⁵⁵ Sugiyono, Op.Cit., hlm. 334.

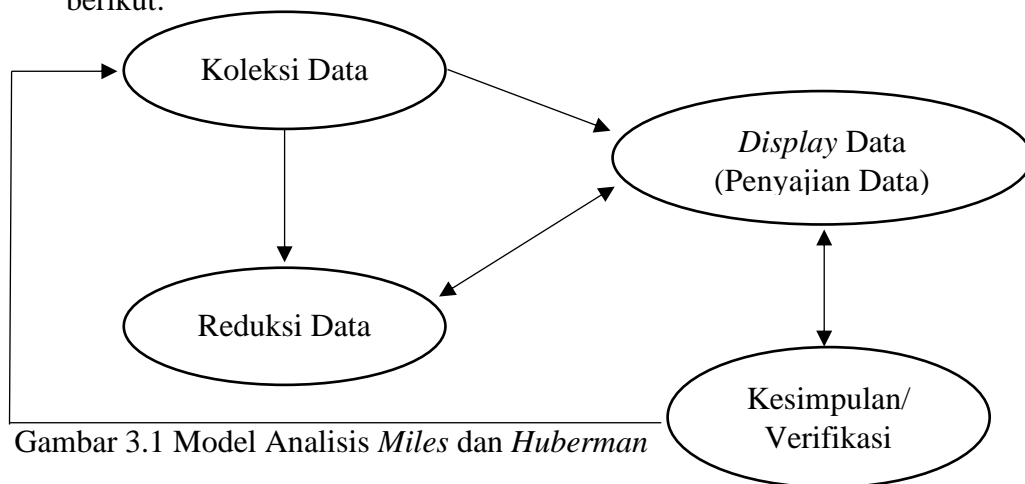
Penyajian data dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi mengenai data yang sudah direduksi tentang pemanfaatan gawai (*Smartphone*) sebagai media pembelajaran oleh mahasiswa P.IPS UIN MALIKI Malang.

4. Menarik Kesimpulan

Menurut Miles dan Huberman (2007) Menarik Kesimpulan dalam penelitian kualitatif dimulai dengan mencari arti benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proposisi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan hal baru yang belum pernah ada sebelumnya.

Temuan dapat berupa gambaran obyek yang pada awalnya remangremang menjadi jelas, berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Kesimpulan dilakukan dengan verifikasi sepanjang penelitian. Hal ini dilakukan untuk menjamin tingkat kepercayaan terhadap hasil penelitian.

Berikut peneliti gambarkan analisis dari Miles dan Huberman sebagai berikut:⁵⁶



⁵⁶ Ibid.,

G. Uji Keabsahan Data

Pengujian keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan peneliti memperpanjang masa pengamatan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan, bisa mempelajari budaya sekolah yang ada dan dapat menguji informasi dari informan dan untuk membangun kepercayaan para informan terhadap penulis dan juga kepercayaan diri penulis sendiri. Teknik pengecekan keabsahan data selanjutnya adalah melalui Triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengecekan keabsahan data yang menggunakan sesuatu yang lain di luar data penelitian untuk membandingkan dengan data penelitian.⁵⁷

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi metode dan sumber. Triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara, dan membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan. Sedangkan triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan keadaan yang perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti orang berpendidikan,

H. Prosedur Penelitian

Berikut peneliti jabarkan prosedur penelitian dari tahap awal hingga tahap akhir pelaksanaan penelitian ini:

1. Tahap Pra Lapangan (awal penelitian)

Ada 6 tahap yaitu:

⁵⁷ Lexy J. Moleong, Op.Cit., hlm. 330

a. Menyusun rancangan penelitian

b. Memilih lapangan penelitian

Lokasi yang dipilih peneliti sebagai lapangan penelitian yaitu Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

c. Mengurus perizinan

d. Menjajaki dan menilai keadaan lapangan

Peneliti hanya menilai keadaan lapangan secara umum, seperti: kondisi lingkungan kampus dan lain sebagainya

e. Memilih dan menemui informan

Informan adalah orang yang bermanfaat atau berguna untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Informan peneliti adalah mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

f. Menyiapkan perlengkapan penelitian

Peneliti menyiapkan perlengkapan fisik berupa akomodasi, bolpoin, kertas instrumen, buku catatan, dan gawai.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan (pelaksanaan penelitian)

a. Memahami latar penelitian dan persiapan diri

Peneliti mengenal lapangan penelitian serta mempersiapkan diri secara fisik dan penampilan.

b. Memasuki lapangan atau lokasi penelitian

Menjalin keakraban hubungan dengan para informan.

c. Berperan serta sambil mengumpulkan data

d. Peneliti menyusun batas masalah dan tujuan penelitian dan membuat catatan lapangan. Kemudian melakukan wawancara kepada mahasiswa P.IPS dan tidak lupa mengabdikan momen melalui foto sebagai hasil dokumentasi.

3. Tahap Analisis Data dan Interpretasi Data

Interpretasi data merupakan upaya untuk memperoleh arti dan makna yang lebih mendalam dan luas terhadap hasil penelitian yang dilakukan.⁵⁸ Peneliti menganalisis data yang sudah terkumpul dengan menggunakan metode analisis data kualitatif yaitu analisis data deskriptif kualitatif seperti yang tertuang pada penjelasan analisis data diatas. Pada tahap analisis data dan intrepretasi data dilakukan triangulasi metode dan sumber untuk menguji keabsahan data.

⁵⁸ Lexy J. Moleong, Op.Cit., hlm. 127-148

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Gambaran Umum

Peneliti melakukan dokumentasi penelitian dan memperoleh gambaran umum mengenai Jurusan Pendidikan IPS UIN Malang adalah sebagai berikut:

1. Sejarah Program Studi Pendidikan IPS

Penyelenggaraan Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial didasarkan pada Surat Keputusan Direktur Jenderal Pembinaan Kelembagaan Agama Islam No. E/138/1999 tentang penyelenggaraan Jurusan Tarbiyah Program Studi Tadris IPS pada STAIN Malang tertanggal 18 Juni 1999, yang ditindaklanjuti oleh Surat Nomor 811/D/T/2003 tertanggal 16 April 2003 perihal Rekomendasi Pembukaan Program-program Studi Umum pada STAIN Malang oleh Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional serta Keputusan Direktur Jenderal Kelembagaan Agama Islam No. DJ.II/54/2005 tentang Izin Penyelenggara Program Studi Jenjang Strata I (S-1) pada Universitas Islam Negeri (UIN) Malang Jawa Timur tertanggal 28 Maret 2005.

Jurusan Pendidikan IPS memperoleh akreditasi B pada tahun 2007 dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) dengan nomor 010/BAN-PT/Ak-X/S1/V/2007. Pada tahun 2013 Jurusan Pendidikan IPS melakukan akreditasi yang kedua dengan menghasilkan nilai A, berdasarkan keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi dengan nomor

74ISK/BAN-PT/Ak-XV7S/VIII/2013. Nilai dan peringkat tersebut berlaku sejak 6 November 2018 sampai 6 November 2023.

Keberadaan program ini semakin dipercaya terlebih setelah rutin mengikuti Evaluasi Program Studi Berbasis Evaluasi Diri (EPSBED) sejak 2008. Keberadaan program ini dimaksudkan untuk menunjang Sumber Daya Manusia yang mampu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Seni serta dapat memberikan jalan keluar bagi hambatan-hambatan pembangunan, khususnya kebutuhan terhadap calon guru mata pelajaran IPS di sekolah/madrasah dan kebutuhan dunia usaha, maka Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam penyelenggaraan pendidikannya menghendaki para lulusannya kompeten dalam enam bidang, yaitu:

- a. Kompeten dalam penguasaan landasan teoritik keislaman, bahasa asing (Arab-Inggris) dan ilmu kependidikan sebagai basis dan titik tolak pengembangan pendidikan IPS pada jenjang pendidikan dasar dan menengah.
- b. Menguasai substansi kajian Pendidikan IPS yang meliputi penguasaan substansi ilmu-ilmu sosial program studi pendidikan ekonomi, penguasaan isi dan bahan ajar pendidikan serta pengembangannya.
- c. Menguasai teori-teori pembelajaran IPS, meliputi kemampuan mengidentifikasi karakteristik peserta didik, menyusun rancangan pembelajaran, memilih dan menyusun strategi pembelajaran, melaksanakan, serta mengevaluasi proses dan hasil belajar,

merencanakan, melaksanakan, penelitian, dan mengelola serta memanfaatkan laboratorium.

- d. Menguasai keterampilan membimbing dan menggerakkan kegiatan sosial dan ekonomi yang bermanfaat bagi masyarakat, bangsa dan negara pada jalur pendidikan formal dan informal.
- e. Menguasai pengelolaan satuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang menyangkut kemampuan merencanakan program pendidikan ilmu pengetahuan sosial, kemampuan mengorganisasi komponen satuan pendidikan ekonomi, kemampuan melaksanakan komponen pendidikan ekonomi, kemampuan melakukan inpersal, monitoring dan evaluasi program pendidikan ilmu pengetahuan sosial, serta kemampuan mengembangkan inovasi-inovasi program dan bentuk penyelenggaraan pendidikan ekonomi.
- f. Mengembangkan kepribadian dan keprofesionalan, meliputi kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja, kemampuan bekerja mandiri dan kerja sama melalui kemitraan, penguasaan Sumber-Sumber baru untuk pengembangan keahliannya, memiliki komitmen terhadap prestasi terhadap profesi dan tugas keprofesionalan, meningkatkan diri dalam kinerja/profesi yang sesuai dengan disiplin keilmuannya.⁵⁹

2. Visi, Misi dan Tujuan Serta Sasaran Dan Strategi Pencapaian Jurusan

⁵⁹ <http://fitk.uin-malang.ac.id/en/profil-prodi-pips> (diakses pada tanggal 12 januari 2021 pukul 15.32 WIB)

a. Visi jurusan pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah menjadi jurusan atau program studi yang bermutu, berdaya saing, dan relevan dengan tuntutan dan kebutuhan sekolah/madrasah pada jenjang pendidikan dasar dan menengah serta dunia usaha pada level masyarakat lokal, nasional, regional, dan internasional yang dibangun atas dasar komitmen yang kokoh dalam mengembangkan kehidupan sosial ekonomi yang diintegrasikan dengan nilai-nilai ajaran Islam.

b. Misi

Adapun Misi dari diselenggarakan jurusan IPS adalah sebagai berikut:

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang unggul untuk menghasilkan tenaga pendidik (guru) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di lingkungan madrasah/sekolah, pondok pesantren, dan masyarakat luar sekolah.
- 2) Menyelenggarakan program penelitian dan pengabdian masyarakat untuk mengembangkan keilmuan program studi.
- 3) Menjalin kemitraan dengan para *stakeholder* di wilayah ASEAN dalam aspek tri dharma perguruan tinggi.

c. Tujuan

Tujuan dari penyelenggaraan Jurusan IPS adalah sebagai berikut:

- 1) Terwujudnya lulusan sebagai tenaga pendidik Ilmu Pengetahuan Sosial yang memiliki kompetensi pendagigic, professional, personal, sosial, dan kepemimpinan.

- 2) Terwujudnya lulusan yang memiliki kemampuan untuk mengembangkan inovasi-inovasi pendidikan dan/atau pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial baik tingkat nasional dan internasional.
- 3) Terwujudnya lulusan yang memiliki kompetensi untuk berwirausaha dengan menerapkan nilai-nilai Islam.
- 4) Terwujudnya lulusan yang memiliki kompetensi untuk studi lanjut pada perguruan tinggi unggulan baik di dalam maupun luar negeri.
- 5) Terwujudnya hasil-hasil penelitian di bidang Ilmu Pengetahuan Sosial yang dijadikan rujukan bagi pengembangan ilmu pendidikan.
- 6) Teraplikasinya hasil-hasil penelitian dalam praktik-praktik pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di madrasah/sekolah rangka pengembangan program pendidikan ilmu pengetahuan sosial di madrasah/sekolah.
- 7) Terwujudnya jalinan kerjasama dengan masyarakat dalam rangka pengembangan program keagamaan, sosial, ekonomi, dan budaya yang berkaitan dengan bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.

d. Sasaran dan Strategi Pencapaian

1) Sasaran

- a) Terserapnya lulusan PIPS pada lembaga pendidikan yang berkualitas.
- b) Terciptanya lulusan PIPS yang mampu berkontribusi dalam kehidupan masyarakat.
- c) Meningkatnya jumlah mata kuliah PIPS yang kelulusannya

melalui tugas/praktikum.

- d) Meningkatnya jumlah mata kuliah PIPS yang kelulusannya melalui pengujian pada wilayah *creative thinking skill*.
 - e) Terwujudnya penilaian Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis perilaku keagamaan.
 - f) Meningkatnya jumlah karya ilmiah civitas akademika dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial
 - g) Meningkatnya jumlah dan jenis pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh civitas akademika dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - h) Meningkatnya produktivitas kerja Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - i) Menurunnya jumlah complain terhadap pelayanan Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
 - j) Meningkatnya jumlah penelitian bidang Ilmu Pengetahuan Sosial yang dipublikasikan melalui jurnal ilmiah terakreditasi.
 - k) Bervariasinya tema penelitian bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.
- 2) Strategi Pencapaian
- a) Mengirim mahasiswa PIPS untuk magang pada sekolah/madrasah yang bereputasi atau berkualitas baik (terakreditasi A).
 - b) Melibatkan guru-guru dari lingkungan sekolah/madrasah yang berkualitas baik dalam menyusun kurikulum dan proses pembelajaran PIPS.

- c) Mengikutsertakan mahasiswa PIPS dalam berbagai kegiatan pengabdian masyarakat. Seperti POSDAYA berbasis masjid, pendampingan masyarakat miskin perkotaan.
- d) Melaksanakan *workshop* kurikulum Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
- e) Melaksanakan *workshop* peningkatan kompetensi dosen Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial.
- f) Melaksanakan *workshop* MPK bidang Ilmu Pengetahuan Sosial.
- g) Meningkatkan mutu pelayanan prima Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial
- h) Melakukan studi banding pada lembaga-lembaga pendidikan Program Studi Ilmu Pengetahuan Sosial yang bereputasi baik di dalam dan luar negeri.

B. Paparan Data

1. Pandangan Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap Kebutuhan Gawai untuk Kepentingan Belajar

Di era modernisasi seperti sekarang semua pelajar termasuk mahasiswa pasti mempunyai gawai yang digunakan untuk melakukan komunikasi. Selain digunakan untuk komunikasi, dengan adanya gawai memudahkan mahasiswa untuk mengakses laman atau aplikasi yang dapat digunakan sebagai media belajar. Menurut Clarisa Catur Damayanti mahasiswa jurusan PIPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang angkatan

tahun 2018 mengungkapkan bahwa;

“Penggunaan gawai untuk media pembelajaran cukup efektif, karena menyesuaikan dengan keadaan sekarang”.⁶⁰

Yang dimaksud Clarisa dengan keadaan sekarang yakni keadaan selama masa pandemi COVID-19. Karena terbatasnya pertemuan tatap muka, dan pembelajaran harus dilakukan, maka penggunaan gawai sebagai media pembelajaran dirasa cukup efektif.

Pendapat lain dari Alfina Yulia Safitri yang berpendapat bahwa Menurut Alfina dengan adanya gawai sangat memudahkan pelajar atau mahasiswa dalam melakukan pembelajaran. Hal tersebut didasarkan pada banyaknya sumber belajar yang tersedia pada gawai;

“Sangat efektif dan efisien, karena kita bisa belajar dimanapun kita berada. Tidak susah-susah dalam mencari sumber belajar juga, karena di smartphome kita bisa menemukan apapun yang kita mau”.⁶¹

Menurut Sokhibul Kirom penggunaan gawai sebagai media belajar merupakan hal yang tepat, karena sebagai pendukung mahasiswa dalam belajar. Pada dasarnya gawai sangat memudahkan mahasiswa untuk mengakses sumber belajar, dan aplikasi pendukung yang dapat membantu mahasiswa dalam mengakses pelajaran yang telah dibagikan dosen sebelumnya. Dalam wawancara dengan Kirom, dia mengungkapkan bahwa;

”Penggunaan smartphone jika digunakan sebagai media pembelajaran, tepat, sebagai media pendukung siswa dalam

⁶⁰ Wawancara dengan Clarisa Catur Damayanti, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 24 Desember 2020

⁶¹ Wawancara dengan Alfina Yulia Safitri, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Januari 2021

belajar”.⁶²

Pendapat M. Nur Muafi penggunaan gawai sangat membantu dalam mencari sumber belajar. Seperti contoh dengan adanya *google* semua orang dapat mencari apa yang ingin diketahui, dan di *google* menyediakan semua jawaban berkaitan dengan pencarian. Maka dari itu, Muafi berpendapat bahwa dengan adanya gawai membantu mahasiswa dalam mendapatkan pengetahuan dengan lebih mudah. M. Nur Muafi berpendapat bahwa;

“Penggunaan *smartphone* jika digunakan sebagai media pembelajaran, Sangat membantu, kita bisa mendapatkan pengetahuan lebih mudah”.⁶³

Pendapat lainnya berasal dari Khoirun Nisa, yang berpendapat bahwa pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran dirasakan lebih praktis, dan dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses materi atau mencari informasi berkaitan dengan pendidikan yang diampu. Seperti yang dia katakan dalam wawancara berikut ini :

”Dengan dimanfaatkannya *smartphone* sebagai media pembelajaran, maka siswa dapat mengakses materi atau mencari informasi-informasi mengenai pendidikan. Selain itu dengan menggunakan *smartphone* pembelajaran menjadi lebih praktis.”⁶⁴

Siti Ning Setyowati berpendapat bahwa dengan adanya gawai sebagai

⁶² Wawancara dengan M. Sokhibul Kirom, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 16 Februari 2021

⁶³ Wawancara dengan M. Nur Muafi, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 15 Januari 2021

⁶⁴ Wawancara dengan Khoirun Nisa, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 22 Januari 2021

media pembelajaran sangat membantu jalannya pembelajaran, misal dengan adanya aplikasi *Powerpoint* dalam gawai membantu mahasiswa memahami materi yang disampaikan oleh dosen. Menurut Siti Ning Setyowati;

”Penggunaan gawai sebagai media belajar, cukup membantu jalannya pembelajaran dan sangat fleksibel”.⁶⁵

Berdasarkan pendapat Erika Indah Sari, dengan adanya gawai sebagai media pembelajaran dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar dimana saja dan kapan saja. Pembelajaran *Online* yang dilakukan oleh dosen selama masa pandemi, menuntut mahasiswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran meskipun dengan daring. Dengan adanya gawai dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses pembelajaran online dimana saja. Menurut Erika Indah Sari,

“Penggunaan *smartphone* sebagai media pembelajaran efektif karena bisa di bawah kemana-mana dan bisa digunakan dimana saja saat pembelajaran online dilaksanakan”⁶⁶

Menurut Siti Fauziyatun Ni'mah dengan menggunakan gawai tidak perlu membawa laptop yang lebih besar, kebanyakan aplikasi juga dapat dimanfaatkan lewat gawai. Selain itu dengan gawai lebih mudah dalam mengakses segala macam yang berkaitan dengan pembelajaran. Menurut Siti Fauziyatun Ni'mah;

“Penggunaan gawai sebagai media belajar lebih simpel dan mudah”.⁶⁷

⁶⁵ Wawancara dengan Siti Ning Setyowati, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 02 Februari 2021

⁶⁶ Wawancara dengan Erika Indah Sari, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

⁶⁷ Wawancara dengan Siti Fauziyatun Ni'mah, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

Menurut Maulana Agung Habibulloah, berpendapat bahwa penggunaan gawai sebagai media pembelajaran dirasa baik karena dengan adanya gawai mahasiswa dapat dengan mudah mengakses pembelajaran *online*, serta sumber belajar *online*. Berikut hasil wawancara dengan Maulana agung habibulloah berkaitan dengan pentingnya penggunaan gawai sebagai media pembelajaran;

“Penggunaan gawai sebagai media belajar, saya rasa baik, dengan menggunakan *smartphone* kita bisa mengakses banyak informasi melalui banyak media seperti *e-learning*, *e-book* artikel dan juga jurnal”.⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan Cahyati Subechiana, hambatan yang terjadi dalam penggunaan gawai sebagai pembelajaran selama masa pandemi seperti ini yakni kurang efektif karena harus mengeluarkan banyak biaya. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Cahyati dibawah ini;

“Pembelajaran secara *online* kayak gini jadi kurang efektif karena saya harus mengeluarkan banyak biaya, kalau pakai paket data pembelajaran *online* via *zoom* itu banyak menguras data, terus kadang putus-putus, jadi kadang ga tersampaikan yang mana yang harus direvisi. Untuk mengatasi masalah kayak gitu, aku minta ibu buat masang *wifi* di rumah biar bimbingannya lancar, dan ga harus bingung kesana kemari cari *wifi*”.⁶⁹

Hasil wawancara dengan Imam Masykur Habibullah, terjadi banyak hambatan dalam pembelajaran yang dilakukan dengan

⁶⁸ Wawancara dengan Maulana Agung Habibulloah, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

⁶⁹ Wawancara dengan Cahyati Subechiana, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

menggunakan media, sehingga pembelajaran dengan menggunakan media jadi tidak efektif;

“Kalau pakai media pembelajarannya kurang efektif, ya kalo *online* itu saya kurang paham dengan penjelasan dosen Solusi dari Glesi ketika tidak paham dengan bimbingan *online*, kemudian ditanyakan pada dosen yang melakukan seditail mungkin”.⁷⁰

Berdasarkan hasil wawancara dengan Firman Arif Rian Fauzi, dengan adanya hambatan dalam pembelajaran *online* yang dilakukan yakni adanya salah paham dalam komunikasi berkaitan dengan skripsi, sehingga susah dalam pengerjaan dan sulit dipahami. Maka bagi Firman pembelajaran yang dilakukan dengan media itu kurang efektif;

“Banyak salah pahamnya kalo *online*, terus susah jadinya ngerjainnya, dan kadang gagal paham. Maka saya nggak suka kalau pembelajarannya *online*”.⁷¹

Hal tersebut juga didukung dengan hasil wawancara bersama Moh Romli yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media gawai meski membantu tapi kalau digunakan untuk terus menerus jadi tidak efektif,

“Kalau aku ya pembelajaran dengan menggunakan media gawai atau *smartphone* meski membantu tapi kalau digunakan untuk terus menerus jadi tidak efektif ketika pembelajaran *online*, aku kurang paham dengan penjelasannya”.⁷²

⁷⁰ Wawancara dengan Imam Masykur Habibulloh, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

⁷¹ Wawancara dengan Firman Arif Rian Fauzi, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

⁷² Wawancara dengan Moh Romli, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

Sedangkan menurut Selly Kusmaharani, selama pembelajaran dengan menggunakan media gawai tidak ada kendala yang berarti, sehingga tidak masalah pembelajaran dengan menggunakan media

“Selama pembelajaran belum ada hambatan, karena kan langsung dijelaskan juga sama dosennya, jadi jelas dengan penjelasannya, jadi tidak masalah dan biasa aja”.⁷³

Berbeda dengan Dewi Munawaroh yang harus *online* memiliki hambatan diantaranya dosen yang *slow respon* ketika pembelajaran sehingga ketika belum paham maka Dewi harus belajar kembali. Dewi mengungkapkan bahwa,

“Kalau yang *online* hambatannya dosennya *slow respon* lama balesnya, jadi saya lama nunggu untuk pembelajarannya. Kalau kayak gitu terus saya jadi kurang paham jadi ga efektif pembelajarannya”.⁷⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Riska Dwi Amalia, Vina Febriana Pratiwi, Dwi Nailul Izza, dan Bevi Nur Pitasari yang melakukan pembelajaran *online* dengan menggunakan gawai selama masa pandemi mengungkapkan bahwa hambatan yang dilalui yakni kurang pahamnya penjelasan yang diberikan oleh dosen sehingga pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media gawai atau *smartphone* jadi kurang efektif. Berikut hasil wawancara dengan Riska Dwi Amalia;

⁷³ Wawancara dengan Selly Kusmaharani, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

⁷⁴ Wawancara dengan Dewi Munawaroh, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

“Kalau pembelajaran *online* jadi kurang paham, sehingga proses memahaminya jadi lama. Makanya jadi pembelajarannya kurang efektif dan efisien”.⁷⁵

Hal tersebut juga didukung oleh Vina Febriana Pratiwi;

“Jadi kalau pembelajaran dengan banyak menggunakan media menurut saya kurang efektif. Susahnya kalau pelajaran *online*, kurang paham sama penjelasannya, karena cuman dikirim ke *whatsapp*”.⁷⁶

Begitu juga dengan Dwi Nailul Izza yang mengungkapkan hambatan dari pembelajar *online* yang dilakukan yang menyebabkan pembelajaran kurang efektif;

“Saya tidak menyukai pembelajaran dengan menggunakan media karena jadi lebih lama kalau pembelajaran *online* dan saya kadang kurang paham, karena kadang pembelajaran kuantitatif jadi bingung juga untuk analisis datanya”.⁷⁷

Bevi Nur Pitasari juga mengungkapkan bahwa;

“Pembelajaran *online* dengan menggunakan media gawai atau *smartphone* itu bikin bingung, kadang kalau saya tidak paham, jadi ditinggal tidur hehehe”.⁷⁸

Menurut Jamil Mibror, dengan adanya gawai dapat mempermudah mencari sumber, serta mengakses pembelajaran yang telah dibagikan oleh dosen. Seperti dengan adanya *zoom* dan *google meet* dapat mempermudah mahasiswa untuk tetap melaksanakan pembelajaran *online* selama masa

⁷⁵ Wawancara dengan Riska Dwi Amalia, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

⁷⁶ Wawancara dengan Vina Febriana Pratiwi, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

⁷⁷ Wawancara dengan Dwi Nailul Izza, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

⁷⁸ Wawancara dengan Bevi Nur Pitasari, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

pandemi. Menurut Jamil Mibror,

“Smartphone sangat lah berguna sekali dalam penggunaan media pembelajaran untuk mempermudah mahasiswa dalam membantu tugas-tugas perkuliahan”.⁷⁹

Berdasarkan wawancara dengan dosen Pendidikan Ilmu Pengetahuan

Sosial UIN Malang, Ibu Lusty Firmantika, M. Pd;

“Adanya gawai sekarang menjadi tuntutan kepada semua akademisi agar memanfaatkan gawai untuk media pembelajaran, apalagi di masa pandemi seperti ini”.⁸⁰

Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Bapak Imam Wahyu

Hidayat, M. Pd;

“Kalau selama masa pandemi penggunaan *smartphone* menjadi keharusan, tapi kalau tidak masa pandemi, penggunaan *smartphone* lebih ke penunjang atau fleksibel”.⁸¹

2. Pemanfaatan Gawai sebagai Media Belajar oleh Mahasiswa P.IPS UIN

Maulana Malik Ibrahim Malang

Hasil wawancara sebelumnya menjelaskan bahwa gawai sangat bermanfaat jika digunakan sebagai media pembelajaran apalagi dimasa pandemi seperti sekarang. Banyak media yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar yang dapat diakses pada gawai. Pembahasan selanjutnya berkaitan dengan pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

⁷⁹ Wawancara dengan Jamil Mibror, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 10 Maret 2021

⁸⁰ Wawancara dengan Lusty Firmantika, M. Pd , Dosen Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 07 Mei 2021

⁸¹ Wawancara dengan Imam Wahyu Hidayat, M. Pd, Dosen Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 07 Mei 2021

Berdasarkan wawancara dengan Clarisa Catur Damayanti, media yang biasa digunakan untuk perkuliahan yakni *WhatsApp*, *Google (Google Meet, Google Classroom, E-Learning)*, dan *Zoom* yang digunakan untuk kuliah daring dan mencari sumber belajar;

“Kalau aku ya mas, pakeknya yang berkaitan sama perkuliahan online kalo ga gitu cari-cari sumber yang relevan sama pembelajaran gitu. Biasanya buat browsing materi untuk makalah, atau untuk tugas-tugas apa. Kalau kuliah online biasanya pakai *Whatsapp*, kalau di google nanti *Google Meet, Google Classroom, E-Learning*, sama *Zoom*”.⁸²

Pemanfaatan gawai oleh Alfina Yulia Safitri digunakan untuk mengakses *Google Classroom* untuk melakukan perkuliahan daring bersama dosen, serta untuk mengakses tugas-tugas yang dosen berikan, serta materi yang disampaikan oleh dosen. Menurut wawancara dengan Alfina;

“Kalau saya biasanya pakai *google classroom* sebagai media belajar”.⁸³

Berdasarkan hasil wawancara dengan Sokhibul Kirom, dalam perkuliahan daring, dia memanfaatkan gawai sebagai media belajar sebagai pendukung pembelajaran daring. Adanya gawai dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa selama masa pandemi karena terbatasnya tatap muka maka dapat menggunakan gawai sebagai sarana komunikasi yang dilakukan oleh dosen kepada mahasiswa. Kirom berpendapat bahwa;

“Saya menggunakan aplikasi *Whatsapp, Zoom, dan Google Meet*, karena dosennya biasanya minta perkuliahan dengan

⁸² Wawancara dengan Clarisa, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 24 Desember 2020

⁸³ Wawancara dengan Alfina Yulia Safitri, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Januari 2020

aplikasi tersebut”.⁸⁴

Berdasarkan wawancara dengan M. Nur Muafi aplikasi dalam gawai yang digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu *whatsapp*, *e-learning*, dan *google meet*. Muafi, menjelaskan bahwa;

“Saya pakai media pembelajaran yang diminta dosen untuk kuliah online, biasanya pakai *whatsapp*, *e-learning*, dan *google meet*”.⁸⁵

Media pembelajaran yang digunakan Khoirun Nisa selama masa pandemi merupakan aplikasi yang dapat menghubungkan komunikasi antara mahasiswa dan dosen, diantaranya yakni menggunakan *zoom* dan *google meet*. Hasil wawancara dengan Khoirun Nisa, menjelaskan bahwa;

“Saya memakai *zoom* dan *google meet* karena biasanya dosen menggunakan itu untuk kuliah daring”.⁸⁶

Berdasarkan wawancara dengan Siti Ning Setyowati, berpendapat bahwa dia menggunakan media pembelajaran yang sering digunakan oleh dosen untuk memberikan materi pembelajaran, tugas, serta absensi yang terangkum dalam satu aplikasi *E-Learning*. Siti Ning Setyowati;

“Saya menggunakan *E-Learning*, karena kebanyakan dosen memebrikan tugas disitu, materi disitu, maka kebanyakan saya membukanya *E-Learning*”.⁸⁷

⁸⁴ Wawancara dengan Sokhibul Kirom, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 16 Februari 2021

⁸⁵ Wawancara dengan M. Nur Muafi, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 15 Januari 2021

⁸⁶ Wawancara dengan Jamil Mibror, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 10 Maret 2021

⁸⁷ Wawancara dengan Siti Ning Setyowati, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 02 Februari 2021

Aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dalam gawai yang digunakan Erika merupakan aplikasi *Whatsapp* untuk komunikasi dengan dosen dan teman-teman berkaitan dengan pembelajaran, *Zoom* untuk kuliah online, dan *Google Classroom* untuk absen serta mengakses materi dan tugas dari dosen. Hasil wawancara dengan Erika Indahsari, dia berpendapat bahwa;

“Saya memanfaatkan aplikasi *Whatsapp*, terus *Zoom*, dan *Google Classroom*”.⁸⁸

Menurut Siti Fauziyatun Ni'mah, dia menggunakan aplikasi *Whatsapp*, *Zoom*, dan *Google Meet* dalam pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran. Siti Fauziyatun Ni'mah, mengungkapkan bahwa;

“Saya dan teman-teman kebanyakan aksesnya ya *whatsapp*, *zoom*, dan *google meet*. Karena itu yang diminta dosennya, paling sering mungkin *whatsapp* karena memepmudahkan komunikasi sama temen-temen berkaitan dengan tugas. Kalau *zoom* biasanya diminta dari dosennya, kalau *google meet* lebih enteng ga menghabiskan banyak kuota”.⁸⁹

Maulana Agung Habibullah berpendapat bahwa memanfaatkan gawai untuk media pembelajaran dengan mengakses aplikasi yang sering digunakan dosen untuk melakukan kuliah daring;

“Saya sering pakainya yang sering diminta dosen untuk kuliah online biasanya ya *zoom*, *google meet*, dan *E-learning*”.⁹⁰

⁸⁸ Wawancara dengan Erika Indah Sari, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

⁸⁹ Wawancara dengan Siti Fauziyatun Ni'mah, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

⁹⁰ Wawancara dengan Maulana Agung Habibullo, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

Menurut Cahyati Subechiana, sebelum adanya pandemi bentuk komunikasi yang dilakukan pembelajaran dapat dilakukan secara langsung, namun ketika masa pandemi pembelajaran dilakukan dengan media *online*;

“Sebelumnya saya lihat pembelajaran dilakukan secara langsung dan dijelaskan. Tapi kalau sekarang pembelajar dengan menggunakan media *online* lewat *zoom*. Jadi perubahannya itu sebelumnya tatap muka sekarang pakai *zoom*”.⁹¹

Selanjutnya wawancara yang dilakukan peneliti bersama Imam Masykur Habibullah. Menurut Imam;

“Kalau kuliah dulu sih langsung, tapi saat pandemi gini semuanya jadi serba *online*. Media yang digunakan bermacam-macam mulai dari *e-learning*, *whatsapp*, *google meet*”.⁹²

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan Firman Arif Rian Fauzi, diketahui bahwa pembelajara bersama dosen dilakukan dengan *online* melalui *whatsapp*;

“Pembelajaran sekarang banyak menggunakan media *whatsapp*. Jadi kadang juga gak paham kalau dijelaskan”.⁹³

Berdasarkan wawancara dengan Moh Romli yang pembelajaran dilakukan secara *online* pengumpulan tugas melalui media *gmail*. Moh Romli;

⁹¹ Wawancara dengan Cahyati Subechiana, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

⁹² Wawancara dengan Imam Masykur Habibulloh, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

⁹³ Wawancara dengan Firman Arif Rian Fauzi, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

“Pembelajaran dilakukan secara *online* biasanya dengan meet, kalau tugas dikirim langsung lewat *gmail*.”⁹⁴

Selanjutnya hasil wawancara yang dilakukan bersama Selly Kusmaharani, menjelaskan bahwa pembelajaran dilakukan dengan *online* dengan menggunakan media seperti e-learning, zoom, google meet, whatsapp. Selly Kusmaharani;

“Selama pandemi ini, pelajaran dilakukan dengan *online* dengan menggunakan media seperti *e-learning*, *zoom*, *google meet*, *whatsapp*”.⁹⁵

Hasil wawancara bersama Dewi Munawaroh, menjelaskan bahwa;

“Ketika covid kayak gini pembelajarannya sesuai permintaan dosen, kalau dosen satunya minta online lewat *whatsapp*, satunya minta saya untuk pakai *google meet*”.⁹⁶

Hasil wawancara bersama Riska Dwi Amalia menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara *online* melalui aplikasi whatsapp dan gmail. Riska Dwi Amalia;

“Dosennya minta *online* semua. Hasil tugas saya, saya kirim ke bapaknya lewat *whatsapp*, tapi dosen satunya beda biasanya lewat *gmail*”.⁹⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan Vina Febriani Pratiwi, narasumber menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara

⁹⁴ Wawancara dengan Moh Romli, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

⁹⁵ Wawancara dengan Selly Kusmaharani, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

⁹⁶ Wawancara dengan Dewi Munawaroh, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

⁹⁷ Wawancara dengan Riska Dwi Amalia, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

online dengan mengirim hasil tugas melalui *whatsapp*. Vina Febriani

Pratiwi;

“Dosen saya maunya pembelajaran dengan *online* jadi saya mengirimkan hasil tugas saya ke bapaknya melalui *e-learning* atau *whatsapp*”.⁹⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan Dwi Nailul Izza, ketika pembelajaran dengan menggunakan media seperti *google meet*, *whatsapp* atau *e-learning*. Izza;

“Jadi pembelajaran yang saya lakukan ketika pembelajaran dengan menggunakan media seperti *google meet*, *whatsapp* atau *e-learning*”.⁹⁹

Bevi Nur Pitasari mengungkapkan bahwa pembelajaran selama masa pandemi dilakukan dengan menggunakan gawai memakai aplikasi seperti *google meet*, *whatsapp* atau *e-learning*. Bevi Nur Pitasari;

“Selama masa pandemi dilakukan dengan menggunakan gawai memakai aplikasi seperti *google meet*, *whatsapp* atau *e-learning*”.¹⁰⁰

Hasil wawancara bersama Jamil Mibror menjelaskan bahwa pembelajaran yang dilakukan secara *online* melalui aplikasi *whatsapp*, *zoom* dan *google meet*. Jamil Mibror;

“Aplikasi yang biasanya di gunakan di kelas saya *whatsapp*, *zoom*,

⁹⁸ Wawancara dengan Vina Febriana Pratiwi, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

⁹⁹ Wawancara dengan Dwi Nailul Izza, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

¹⁰⁰ Wawancara dengan Bevi Nur Pitasari, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

dan *google meet*".¹⁰¹

Hasil wawancara dengan Ibu Lusty Firmantika, M. Pd dijelaskan bahwa;

"Penggunaan media pembelajaran dengan *smartphone* menggunakan aplikasi, kalau dalam perkuliahan saya biasanya menggunakan *Google meet*, *zoom meeting*. Kalau dalam ujian biasanya saya pakai *google form*, *quizizz*. Sekarang juga ada *e-learning*. Pembelajaran juga bisa menggunakan itu walau memakai *smartphone*".¹⁰²

Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara dengan Bapak Imam

Wahyu Hidayat, M. Pd;

"Kalau saya lihat kondisi dulu, saya tawarkan kepada anak-anak, pakai *gmeet*, *whatsapp*, atau *e-learning*. Kalau ga bisa *gmeet* pakai *whatsapp*. Kalau tidak pandemi pakai *zoom* atau *gmeet*".¹⁰³

3. Kendala dan Solusi yang Dihadapi oleh Mahasiswa P.IPS dalam Memanfaatkan Gawai sebagai Media Belajar

Clarisa Catur Damayanti berpendapat bahwa kendala yang dihadapi jika menggunakan gawai sebagai media belajar yakni susah fokus dan ketika kehabisan baterai. Clarisa;

"Mungkin ketika pembelajaran dilakukan ketika baterai *smartphone* habis, atau susah sinyal. Terkadang bisa hilang fokus karena penggunaan aplikasi sosial media lain".¹⁰⁴

¹⁰¹ Wawancara dengan Jamil Mibror, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 10 Maret 2021

¹⁰² Wawancara dengan Lusty Firmantika, M. Pd , Dosen Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 10 Mei 2021

¹⁰³ Wawancara dengan Imam Wahyu Hidayat, M. Pd , Dosen Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 10 Mei 2021

¹⁰⁴ Wawancara dengan Clarisa Catur Damayanti, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 24 Desember 2020

Solusi dari Clarisa Damayanti terhadap masalahnya dengan mempersiapkan media *Smartphone* agar tidak kehabisan baterai dan selalu berusaha fokus dengan tidak membuka aplikasi lain selama pembelajaran. Clarisa berpendapat;

“Tentunya persiapan apabila sebelum pembelajaran sehari sebelumnya dengan mengecek daya baterai dan paket data. Selain itu juga berusaha fokus terhadap pembelajaran dengan lebih baik mencatat materi yang disampaikan daripada membuka aplikasi yang bisa membuat hilang fokus terhadap pembelajaran”.¹⁰⁵

Kendala yang dimiliki Alfina Yulia Savitri berbeda, permasalahan paket data menjadi kendala serta solusinya bagi Alfina. Alfina;

“Mungkin kendalanya, dari segi paket data dan susah *signal*. Ya sebisa mungkin, kita harus selalu mempunyai paket data, karena dimasa pandemik seperti ini sekolah mejadi *online* yang mengahruskan kita mempunyai paket data, agar kita selalu dapat mengikuti pembelajaran dengan semestinya”.¹⁰⁶

Bagi mahasiswa yang memiliki rumah pedalaman, sinyal merupakan masalah dalam pembelajaran daring yang dilakukan selama masa pandemi-Covid-19. Meskipun dengan adanya Gawai yang membantu namun kendala sinyal masih banyak menjadi *problem* pada mahasiswa. Berdasarkan wawancara dengan Sokhibul Kirom, kendala yang dihadapi;

“Susah sinyal, *smartphone* lemot solusinya ya mencari jaringan *internet* yang bagus”.¹⁰⁷

¹⁰⁵ Ibid.,

¹⁰⁶ Wawancara dengan Alfina Yulia Safitri, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Januari 2021

¹⁰⁷ Ibid.,

Permasalahan diatas juga dihadapi oleh M. Nur Muafi dimana jaringan *internet* dan kuota menjadi masalah;

“Jaringan *internet* dan kuota yang biasanya jadi masalah, kuota kalau pake *zoom* habisnya banyak. Jaringan *internet* di rumah juga gitu kadang bagus kadang enggak.. Menggunakan kartu perdana yang mempunyai jaringan atau sinyal bagus sesuai lingkungan keberadaan kita/bisa mengaksesnya dengan *WiFi*. Pemerintah memberikan subsidi kuota *internet* gratis yang bisa digunakan untuk mengakses semua aplikasi”.¹⁰⁸

Khoirun Nisa memiliki banyak masalah dalam pembelajaran dengan menggunakan media selama masa pandemi. seperti yang dijelaskan;

“Gangguan pada jaringan *internet*, kurang fokus pada saat pembelajaran berlangsung, mengantuk dikarenakan terlalu lama menatap layar *smartphone*, dan masih banyak lagi”.¹⁰⁹

Menurut Khoirun Nisa solusi dari kendala tersebut dengan;

“Sebaiknya guru/dosen membuat video pembelajaran yang bisa dikirim melalui *group* kelas, agar nantinya siswa-siwa yang terkendala pada jaringan *internet* maupun tidak bisa lebih memahami materi yang telah disampaikan pada saat pembelajaran daring berlangsung”.¹¹⁰

Permasalahan jaringan juga menjadi masalah bagi Siti Ning Sulistyowati;

“Kendala berasal dari jaringan yang tiba-tiba hilang. Mencari operator yang jaringannya stabil”.¹¹¹

¹⁰⁸ Wawancara dengan M. Nur Muafi, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 15 Januari 2021

¹⁰⁹ Wawancara dengan Khoirun Nisa, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 22 Januari 2021

¹¹⁰ Ibid.,

¹¹¹ Wawancara dengan Siti Ning Setyowati, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 02 Februari 2021

Hal tersebut juga dirasakan oleh Erika Indah Sari;

"Sinyal yang kurang kuat, terkadang kendala di aplikasi yang digunakan. Kalau solusi dri saya ya, Menggunakan *WiFi* agar proses pembelajaran bisa dilaksanakan dengan jelas dan sebelum melaksanakan kegiatan mengecek terlebih dahulu apakah aplikasi tersebut tidak ada kendala saat digunakan".¹¹²

Siti Fauziyatun Ni'mah juga memiliki kendala yang sama;

"Susah sinyal, lemot, dan memori *full*. Solusinya ya mencari *WiFi* dan mencari sinyal bagus".¹¹³

Sinyal juga menjadi kendala oleh Maulana Agung Habibullah dalam penggunaan media belajar memakai *smartphone*, seperti yang ia jelaskan,

"Kendala pada sinyal dan kuota, Meningkatkan kualitas sinyal di tiap daerah khususnya di daerah-daerah dan memberikan subsidi kuota".¹¹⁴

Begitu juga dengan Cahyati Subechiana yang merasa sinyal menjadi kendala;

"Jika sinyal tidak stabil, maka pembelajaran juga terputus - putus".¹¹⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan Imam Masykur habibullah, hambatan yang terjadi dalam penggunaan gawai sebagai pemebelajaran selama masa pandemi seperti ini yakni berupa jaringan yang digunakan

¹¹² Wawancara dengan Erika Indah Sari, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

¹¹³ Wawancara dengan Siti Fauziyatun Ni'mah, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

¹¹⁴ Wawancara dengan Maulana Agung Habibullo, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

¹¹⁵ Wawancara dengan Cahyati Subechiana, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

untuk melakukan pembelajaran secara *online* via *zoom*. Hambatan tersebut disiasati oleh Imam dengan memasang Wi-fi di rumahnya. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan Clarisa dibawah ini;

“Kalau pakai paket data pembelajaran *online* via *zoom* itu banyak menguras data, terus kadang putus-putus, jadi kadang ga tersampaikan yang mana yang harus direvisi. Untuk mengatasi masalah kayak gitu, aku minta ibu buat masang wifi di rumah biar bimbingannya lancar, dan ga harus bingung kesana kemari cari wifi”.¹¹⁶

Hasil wawancara dengan Firman Arif Rian Fauzi, terjadi banyak hambatan dalam pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media;

“Ya kalo *online* itu saya kurang paham dengan penjelasan dosen Solusi dari Glesi ketika tidak paham dengan bimbingan *online*, kemudian ditanyakan pada dosen yang melakukan seditail mungkin”.¹¹⁷

Berdasarkan hasil wawancara dengan Moh Romli, hambatan dalam pembelajaran *online* yang dilakukan yakni adanya salah paham dalam komunikasi berkaitan dengan skripsi, sehingga susah dalam pengerjaan dan sulit dipahami. Romli;

“Banyak salah pahamnya kalo *online*, terus susah jadinya ngerjainnya, dan kadang gagal paham”.¹¹⁸

¹¹⁶ Wawancara dengan Imam Masykur Habibulloh, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

¹¹⁷ Wawancara dengan Firman Arif Rian Fauzi, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

¹¹⁸ Wawancara dengan Moh Romli, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 04 Maret 2021

Hal tersebut juga didukung dengan hasil wawancara bersama Selly Kusmaharani, yang mengungkapkan bahwa;

“Ketika pembelajaran *online*, aku kurang paham dengan penjelasannya”.¹¹⁹

Sedangkan menurut Dewi Munawaroh, selama pembelajaran dengan menggunakan media *smartphone* atau gawai tidak ada kendala yang berarti;

“Selama pembelajaran belum ada hambatan, karena kan langsung dijelaskan juga sama dosennya, jadi jelas dengan penjelasannya”.¹²⁰

Berbeda dengan Riska Dwi Amalia yang harus *online* memiliki hambatan diantaranya dosen yang *slow respon* ketika pembelajaran. Riska mengungkapkan bahwa,

“Kalau yang *online* hambatannya dosennya *slow respon* lama balesnya, jadi saya lama nunggu untuk pembelajarannya”.¹²¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan Vina Febriana Pratiwi, Dwi Nailul Izza, dan Bevi Nur Pitasari yang melakukan pembelajaran *online* dengan menggunakan gawai selama masa pandemi mengungkapkan bahwa hambatan yang dilalui yakni kurang pahamnya penjelasan yang diberikan oleh dosen. Berikut hasil wawancara dengan Vina Febriana Pratiwi;

¹¹⁹ Wawancara dengan Selly Kusmaharani, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

¹²⁰ Wawancara dengan Dewi Munawaroh, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 03 Maret 2021

¹²¹ Wawancara dengan Riska Dwi Amalia, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

“Kalau pembelajaran *online* jadi kurang paham, sehingga proses memahaminya jadi lama”.¹²²

Hal tersebut juga didukung oleh Dwi Nailul Izza;

“Susahnya kalau pelajaran *online*, kurang paham sama penjelasannya, karena cuman dikirim ke wa”.¹²³

Begitu juga dengan Bevi Nur Pitasari yang mengungkapkan hambatan dari pembelajaran *online* yang dilakukan;

“Jadi lebih lama kalau pembelajaran *online* dan saya kadang kurang paham, karena kadang pembelajaran kuantitatif jadi bingung juga untuk analisis datanya”.¹²⁴

Berdasarkan hasil wawancara dengan Jamil Mibror, hambatan dan solusi dalam pembelajaran *online* yakni;

“Susahnya sinyal untuk mahasiswa di daerah terpencil. Solusinya ya, membeli paket data seperti telkomsel atau paket data yang sekiranya dirasa di daerah tersebut sinyalnya stabil, atau memasang *WiFi* IndiHome”.¹²⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen PIPS UIN Maliki Malang, Ibu Lusty Firmantika, M. Pd kendala yang dihadapi dengan memanfaatkan media pembelajaran *smartphone*;

“Kalau *WiFi* aman gak ada kendala kok, terkadang anak anak kendala jaringan. Solusinya kalau begitu, kalau kendala jaringan biasanya percakapan itu kita rekam bisa di *upload* di *youtube*

¹²² Wawancara dengan Vina Febriana Pratiwi, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

¹²³ Wawancara dengan Dwi Nailul Izza, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

¹²⁴ Wawancara dengan Bevi Nur Pitasari, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 05 Maret 2021

¹²⁵ Wawancara dengan Jamil Mibror, Mahasiswa Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 10 Maret 2021

dan bisa diputar ulang ulang ketika mahasiswa sudah mendapatkan jaringan yang bagus. Terkadang kita pakai *whatsapp group* karena lebih stabil-gak putus putus gitu”.¹²⁶

Sedangkan hasil wawancara dengan Bapak Imam Wahyu Hidayat, M.Pd menjelaskan bahwa kendala yang dihadapi selama menggunakan gawai atau smartphone sebagai media mahasiswa kurang fokus dan disiplin, maka solusi yang diberikan adalah dengan membatasi waktu absen. Imam Wahyu Hidayat, M. Pd;

“Kalau pembelajaran online gini, anak-anak ga disiplin atau kurang fokus dalam absen. Kurang tau mana anak yang aktif dan enggak. Maka saya siasati dengan membatasi waktu absen jadi 10-15 menit”.¹²⁷

C. Temuan Penelitian

1. Pandangan Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang terhadap Kebutuhan Gawai Untuk Kepentingan Belajar

Dari beberapa hasil wawancara di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai sebagai media pembelajaran dapat:

- a. Membantu mahasiswa untuk mengakses aplikasi dan mengakses sumber belajar.
- b. Gawai cukup bermanfaat untuk mahasiswa agar pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan efisien.
- c. Gawai dapat mempermudah mahasiswa dalam melakukan pembelajaran.

¹²⁶ Wawancara dengan Lusty Firmantika, M. Pd , Dosen Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 07 Mei 2021

¹²⁷ Wawancara dengan Imam Wahyu Hidayat, M. Pd , Dosen Pendidikan IPS UIN Malang, tanggal 07 Mei 2021

- d. Adanya gawai selama masa pandemi penggunaan gawai menjadi tuntutan kepada semua akademisi untuk memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran, karena komunikasi jarak jauh yang harus dilakukan.
- e. Ketika pandemi berakhir maka penggunaan gawai sebagai media pembelajaran lebih fleksibel, apabila dibutuhkan maka gawai digunakan sebagai penunjang.
- f. Penggunaan media gawai yang dilakukan secara terus menerus kurang efektif, maka perlu juga dilakukan pembelajaran tatap muka

2. Pemanfaatan Gawai sebagai Media Belajar oleh Mahasiswa P.IPS UIN

Maulana Malik Ibrahim Malang

Berdasarkan hasil wawancara diatas pemanfaatan gawai sebagai media belajar mahasiswa pendidikan IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang antara lain:

- a. Gawai menggunakan aplikasi yang membantu perkuliahan daring selama masa pandemi, diantaranya yaitu Whatsapp, Google, zoom, serta E-Learning.
- b. Gawai sebagai alat untuk berkomunikasi yang mana bisa memudahkan mahasiswa untuk berdiskusi atau bertukar gagasan.
- c. Gawai dilengkapi dengan aplikasi penampil file, contoh untuk menampilkan file yang berformat *word*, *power point*, *rtf*, dan lain sebagainya.

3. Kendala dan Solusi yang Dihadapi oleh Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam Memanfaatkan Gawai sebagai Media Belajar

Berdasarkan wawancara di atas mengenai kendala yang dihadapi oleh mahasiswa PIPS dalam memanfaatkan gawai dan apa solusinya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung, kendala yang ditemui adalah sebagai berikut:

- a. Kurangnya fokus mahasiswa pada saat dilaksanakannya kegiatan belajar dan mengajar, solusi untuk mengatasinya adalah dosen mendisiplinkan waktu absen, sedangkan upaya dari mahasiswa dengan tidak membuka aplikasi lain selain aplikasi yang sudah ditentukan oleh dosen pada saat kegiatan belajar dan mengajar berlangsung.
- b. Mahasiswa kurang memahami penjelasan dari dosen, sehingga perlu penjelasan lebih dari dosen.
- c. Jaringan internet yang tidak stabil, solusi untuk mengatasinya adalah dosen dan mahasiswa menggunakan aplikasi yang ringan, dalam arti tidak membutuhkan jaringan yang kuat.
- d. Penggunaan data yang banyak dalam pembelajaran yang dilakukan secara *online*, solusinya adalah pihak kampus dan pemerintah dengan pemberian subsidi kuota kepada mahasiswa.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pandangan Mahasiswa terhadap Kebutuhan Gawai untuk Kepentingan Belajar

Pendidikan berlaku selama seumur hidup. Manusia diciptakan dengan akal, agar manusia selalu belajar dalam setiap tahap kehidupan. Ngalim Purwanto, mengemukakan belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.¹²⁸ Belajar di Indonesia secara formal terbagi menjadi beberapa tingkatan. Mulai tingkatan PAUD untuk anak usia dini, tingkatan SD, SMP, SMA, dan untuk dewasa mulai dengan pengambilan Sarjana, Magister hingga Doktor. Setiap tingkatan dalam pendidikan diharapkan mampu memberikan perubahan yang lebih baik hasil dari latihan atau pengalaman.

Proses belajar tak lepas dari pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik selalu mengalami perkembangan. Pembelajaran dilakukan dengan menyesuaikan

¹²⁸ Purwanto Ngalim. *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 1990), hal 84

kebutuhan dan perkembangan zaman. Perkembangan zaman saat ini ada di tahap semuanya menggunakan teknologi. Salah satu teknologi yang ditemukan dan banyak digunakan oleh masyarakat yakni gawai.

Dalam perkembangannya gawai yang dulu hanya digunakan untuk komunikasi. Sekarang dapat dimanfaatkan untuk berbagai hal. Gawai sekarang berkembang menjadi ponsel cerdas. Gawai saat ini sangat berguna untuk masyarakat, apalagi di masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini. Pembatasan interaksi secara langsung dengan tatap muka menyebabkan dalam berkomunikasi orang membutuhkan media.

Begitupula dalam pendidikan, selalu membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah pendidik dan peserta didik dalam mencapai tujuan pendidikan. Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.¹²⁹ Media pembelajaran digunakan dalam setiap tingkatan pendidikan mulai dari tingkat PAUD hingga tingkat Sarjana dan Pascasarjana.

Penggunaan media pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. pada tingkatan sarjana media pembelajaran yang digunakan dapat berupa laptop, LCD, Gawai, dll. Penelitian ini berfokus pada penggunaan gawai sebagai media pembelajaran pada mahasiswa pendidikan IPS UIN Maliki Malang.

¹²⁹ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya, 1989), hlm:12

Temuan penelitian menjelaskan bahwa penggunaan gawai sebagai media pembelajaran dapat membantu mahasiswa untuk mengakses aplikasi dan mengakses sumber belajar. Gawai cukup bermanfaat untuk mahasiswa agar pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan efisien. Serta dengan adanya gawai dapat mempermudah mahasiswa dalam melakukan pembelajaran. Selama masa pandemi penggunaan gawai menjadi tuntutan kepada semua akademisi untuk memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran, karena komunikasi jarak jauh yang harus dilakukan. Namun ketika pembelajaran normal, penggunaan gawai sebagai media pembelajaran lebih fleksibel, apabila dibutuhkan maka gawai digunakan sebagai penunjang.

Di masa pandemi covid-19 ini, komunikasi dengan tatap muka sangat dibatasi. Hal tersebut dilakukan untuk mencegah menyebarnya virus ke semua orang. Sebelum adanya pandemi media canggih dan adanya gawai membantu manusia dalam menjalani kehidupannya. Selama masa pandemi kontak sosial dibatasi, menyebabkan komunikasi membutuhkan media. Gawai sangat dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi manusia. Begitu juga dalam aspek pendidikan, agar manusia tetap mendapatkan pendidikan selama masa pandemi maka dibutuhkan media agar pembelajaran selama masa pandemi tetap berlangsung. Seperti yang dikemukakan, Ngalim Purwanto belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku, yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.¹³⁰ Maka dari itu

¹³⁰ Purwanto Ngalim. *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 1990), hal 84

pembelajaran selama masa pandemi harus tetap terlaksana meski dengan menggunakan media.

Berdasarkan observasi peneliti, media yang banyak digunakan oleh mahasiswa PIPS UIN Maliki Malang adalah gawai. Gawai adalah telepon genggam yang mempunyai penggunaan dan fungsi menyerupai komputer yang dapat digunakan sebagai alat peraga atau sebuah alat pemberi informasi kepada seseorang. Secara klasifikasi belum ada standar pabrik yang menentukan arti ponsel cerdas (gawai).¹³¹ Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 mahasiswa PIPS UIN Maliki Malang penggunaan gawai sebagai media pembelajaran dapat membantu mahasiswa untuk mengakses aplikasi dan mengakses sumber belajar. Gawai cukup bermanfaat untuk mahasiswa agar pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan efisien. Serta dengan adanya gawai dapat mempermudah mahasiswa dalam melakukan pembelajaran. Dalam pemanfaatannya gawai digunakan untuk mengakses media komunikasi selama masa pandemi. Hal tersebut terbukti bermanfaat, karena dengan adanya gawai pembelajaran dapat tetap terlaksana selama masa pandemi.

Pandangan mahasiswa PIPS UIN Maliki Malang sesuai dengan Arif S. Sadirman dkk dimana mereka mengatakan bahwa proses belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja terlepas dari ada yang mengajar atau tidak.¹³² Sehingga dengan adanya gawai dapat membantu mahasiswa untuk belajar dimana saja, kapan saja. Dengan adanya gawai mahasiswa dapat mengakses

¹³¹ Wikipedia, *Ponsel Cerdas* (http://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas, diakses tanggal 19/02/2020 jam 08.16 WIB)

¹³² Arif S. Sadirman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 1

aplikasi yang dapat membantunya untuk menunjang materi perkuliahan, dan membantu adanya pembelajaran selama pandemi. Maka gawai sangat penting adanya sebagai media pembelajaran mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Seperti yang diungkapkan Emda, media itu berfungsi: meletakkan dasar yang konkret untuk berfikir dan dapat mengurangi verbalisme serta dapat melampaui batas pengalaman pribadi siswa, media dapat melampaui batas ruangan kelas, media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, media memberikan informasi dan kesamaan dalam pengamatan, media akan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, media membangkitkan keinginan dan minatminat baru, media membangkitkan rangsangan belajar, media akan memberikan pengalaman yang menyeluruh.¹³³ Dengan adanya media gawai yang digunakan mahasiswa dan dosen untuk melakukan perkuliahan atau pembelajaran, maka pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Efektif karena media gawai dapat memberikan pembelajaran secara audio visual. Sedangkan efisien gawai dapat membantu terjadinya pembelajaran dimana saja, dan kapan saja. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Aprilia Dewi Astuti dan Dedi Prestiadi yang menjelaskan pelaksanaan kegiatan pembelajaran online belum maksimal dan belum efektif. Efektivitas pembelajaran daring, dipengaruhi oleh kemampuan guru.¹³⁴

¹³³ Emda, A. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. Jurnal ilmiah DIDAKTIKA, 12(1). 2011, 149-162.

¹³⁴ Aprilia Dewi Astuti, Dedi Prestiadi. Efektivitas Penggunaan Media Belajar Dengan Sistem Daring Ditengah Pandemi Covid-19. Web-Seminar Nasional (Webinar) Pendidikan diakses online

Namun ada beberapa mahasiswa yang mengeluhkan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan media gawai secara terus menerus dirasa kurang efektif. Hal tersebut didasarkan pada penjelasan dengan menggunakan media terkadang sulit untuk dipahami mahasiswa. Sehingga mahasiswa perlu mengeluarkan biaya lebih untuk memahami suatu mata kuliah.

B. Pemanfaatan Gawai sebagai Media Belajar

Gawai sebagai media belajar, dapat dimanfaatkan untuk mengakses *e-learning*, *e-book*, situs pencarian, serta media sosial untuk pembelajaran. Sebelum pandemi pemanfaatan gawai sebagai media belajar oleh mahasiswa lebih fleksibel. Namun selama masa pandemi, media gawai menjadi tuntutan karena komunikasi jarak jauh yang paling mudah menggunakan gawai. Berdasarkan hasil wawancara diatas pemanfaatan gawai sebagai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi yang membantu perkuliahan daring selama masa pandemi, diantaranya yaitu *Whatsapp*, *Google*, *zoom meetig*, serta *E-learning*.

Penggunaan media terbanyak yang selalu digunakan merupakan aplikasi *Whatsapp* untuk komunikasi, membagikan tugas, dan membagikan materi, karena penggunaan jaringan yang ringan dan tidak menghabiskan banyak memori. *Whatsapp Messenger* adalah aplikasi pesan untuk ponsel cerdas. *WhatsApp Messenger* merupakan aplikasi pesan lintas *platform* yang memungkinkan kita bertukar pesan tanpa pulsa, karena *WhatsApp Messenger*

menggunakan paket data *internet*. Aplikasi *Whatsapp Messenger* menggunakan koneksi *internet* 3G, 4G serta yang terbaru 5G atau *WiFi* untuk komunikasi data. Dengan menggunakan *Whatsapp*, Kita dapat melakukan obrolan daring, berbagi *file*, bertukar foto, dan lain – lain.¹³⁵

Sedangkan untuk pembelajaran dengan dosen berdasarkan kesepakatan, biasanya menggunakan *google classroom* untuk mengumpulkan tugas dan mengakses materi pelajaran. *google classroom* atau kelas google adalah layanan *web* gratis, yang dikembangkan oleh *Google* untuk sekolah, yang bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, dan menilai tugas tanpa harus bertatap muka. Tujuan utama *Google Classroom* adalah untuk merampingkan proses berbagi *file* antara guru dan siswa.¹³⁶ *Google Classroom* menggabungkan *Google Drive* untuk pembuatan dan pengiriman penugasan, *Google Docs*, *Sheets*, dan *Slides* untuk penulisan, *Gmail* untuk komunikasi, dan *Google Calendar* untuk penjadwalan. Siswa dapat diundang untuk bergabung dengan kelas melalui kode pribadi, atau secara otomatis di-impor dari *domain* sekolah. Setiap kelas membuat folder terpisah di *Drive* masing-masing pengguna, di mana siswa dapat mengirimkan pekerjaan untuk dinilai oleh guru. Aplikasi seluler, tersedia untuk perangkat *iOS* dan *Android*, memungkinkan pengguna mengambil foto dan melampirkan penugasan, berbagi *file* dari aplikasi lain, dan mengakses informasi secara *offline*. Guru dapat memantau kemajuan untuk setiap siswa, dan setelah dinilai, guru dapat

¹³⁵ Hartanto, AAT: " Panduan Aplikasi Smartphone", (Gramedia Pustaka Utama, 2010). , hal 100.

¹³⁶ "What are the design goals for classroom? - Classroom Community". *support.google.com*. Diakses tanggal 30 mei 2021.

kembali bekerja bersama dengan melalui komentar.¹³⁷

Mahasiswa juga menggunakan *Google Meet* untuk melakukan *video conference* dengan dosen, karena dirasa penggunaan data yang lebih ringan. *Google Meet* (sebelumnya dikenal *Hangouts Meet*) adalah layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh *Google*.¹³⁸ Fitur yang tersedia di *google meet* diantaranya yaitu panggilan *audio* dan *video* dua arah dan multi-arah dengan resolusi hingga 720p, obrolan yang menyertai, *filter audio* pembatalan kebisingan, mode cahaya rendah untuk *video*, kemampuan untuk bergabung dalam rapat melalui *browser web* atau melalui aplikasi *android* atau *ios*, berbagi layar untuk mempresentasikan dokumen, *spreadsheet*, presentasi, atau (jika menggunakan peramban) tab peramban lainnya, *host* dapat menolak masuk dan menghapus pengguna selama panggilan.¹³⁹

Jika dosen dan mahasiswa menghendaki *video conference* yang lebih jelas dengan *audience* yang banyak, maka menggunakan aplikasi *Zoom* untuk *video conference*. Namun penggunaan *zoom* sangat terbatas, karena untuk aplikasi gratis hanya dapat digunakan selama 45 menit. Namun apabila dosen berlangganan, maka dapat menggunakan *zoom* selama kuliah. *Zoom Video Communications, Inc. (Zoom)* adalah perusahaan yang menyediakan layanan perangkat *video* telefon dan obrolan daring berbasis P2P komputasi yang digunakan untuk telekonferensi, bekerja jarak jauh, belajar jarak jauh, dan berhubungan sosial.

¹³⁷ https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Kelas diakses 30 mei 2021

¹³⁸ Johnston, Scott . "Meet the new Hangouts". *Google*. Diarsipkan dari versi asli tanggal 14 Maret 2017. Diakses tanggal 30 mei 2021

¹³⁹ Boland, Hannah (April 29, 2020). "Google launches free version of Meet in bid to topple Zoom", diakses 30 mei 2021

Layanan ini diberikan gratis untuk pertemuan konferensi *video* hingga 100 pengguna, dengan dibatasi waktu penggunaan hingga 40 menit. Untuk memperpanjang waktu pertemuan dan menambah jumlah pengguna dalam pertemuan, *Zoom* menyediakan skema berlangganan dengan harga sekitar \$15–20 per bulan. *Zoom* juga menyediakan layanan berlangganan khusus bagi pengguna bisnis dengan rentang harga \$50–100 per bulan dengan fitur yang lebih diperkaya, seperti layanan *Zoom Rooms*.¹⁴⁰

Dosen PIPS UIN Maliki Malang juga menggunakan aplikasi *E-learning* yang disediakan oleh kampus UIN Malang untuk mensiasati pembelajaran selama masa pandemi. Akses *E-Learning* UIN Malang dapat diakses di laman <https://elearning.uin-malang.ac.id/>. Berbagai instrument *e-learning* dijelaskan seperti mengisi materi kuliah, membuat presensi *online*, membuat dan menilai tugas, membuat forum diskusi *online*, membuat ujian *online*, membuat penilaian bagi mahasiswa, memonitor aktifitas mahasiswa, memasukkan mahasiswa yang pindah kelas, membuat kelompok mahasiswa, hingga mengelola nilai akhir mahasiswa¹⁴¹ Dalam penelitian yang dilakukan oleh Friska Roviandri menjelaskan bahwa aplikasi yang disukai Mahasiswa PAI angkatan 2018 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung dalam perkuliahan daring adalah *Zoom meeting* dan *E-learning*.¹⁴²

¹⁴⁰ "Zoom Meeting Plans for Your Business". Zoom Video Communications. Diarsipkan dari versi asli tanggal April 6, 2020. Diakses tanggal 30 mei 2021

¹⁴¹ Admin FE, "Optimalisasi E-learning untuk Pembelajaran", dapat diakses di <https://fe.uin-malang.ac.id/optimalisasi-e-learning-untuk-pembelajaran/>, diakses pada 30 mei 2021

¹⁴² Friska Roviandri. 2021. *Persepsi Mahasiswa Pai Terhadap Sistem Pembelajaran Daring Dimasa Pamdemi Covid-19*. Skripsi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

C. Kendala dan Solusi yang Dihadapi dalam Memanfaatkan Gawai sebagai Media Belajar

Dalam pembahasan sebelumnya telah dijelaskan bahwa pemanfaatan gawai oleh mahasiswa PIPS UIN Malang dipandang sangat membantu, pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Namun tetap ada kendala dalam penggunaannya. Berdasarkan hasil wawancara bersama mahasiswa dan dosen kendala terbanyak pada jaringan sinyal, kuota, baterai, memori, serta tidak dapat fokus dalam pembelajaran karena menyalakan aplikasi lain dalam gawai, serta kurang memahami penjelasan dari dosen. Solusi dalam permasalahan jaringan dapat diatasi dengan penggunaan jaringan wifi agar sinyal tidak putus-putus, sedangkan untuk kuota sekarang sudah ada bantuan kuota dari kampus, serta mahasiswa harus lebih mempersiapkan gawai yang digunakan agar tidak kehabisan baterai saat pembelajaran dilaksanakan.

Kendala yang dihadapi sama dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Agusmanto Hatauruk dan Ropinus Sidabutar, bahwa Kendala yang dihadapi mahasiswa dalam proses pembelajaran daring merupakan kendala-kendala fundamental yang harus dihadapi, diantaranya kendala di bidang jaringan internet, keterbatasan fitur aplikasi pembelajaran daring, serta kendala dalam hal pelayanan pembelajaran. Hal ini seharusnya menjadi salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran daring.¹⁴³

Penelitian ini sesuai dengan, penelitian yang dilakukan oleh Singgih

¹⁴³ Agusmanto Hatauruk, Ropinus Sidabutar. Kendala Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Matematika: Kajian Kualitatif Deskriptif. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied* Vol. 02, No.01 2021, h 45-51

Adi Nugroho, Anggita Febriana Wati, Firstya Evi Dianastiti yang menjelaskan erdapat 84 mahasiswa yang memiliki kendala dalam melaksanakan pembelajaran daring. Hal ini merepresentasikan bahwa hampir seluruh mahasiswa mengalami kendala. Oleh karena itu, diperlukan pembenahan di beberapa aspek agar kendala dapat diminimalisasi. Pada aspek pemberian materi, dosen diharapkan memberikan penjelasan secara terperinci menggunakan *video* ataupun pesan suara. Pada aspek waktu, dosen diharapkan memberikan toleransi waktu kepada mahasiswa dalam mengerjakan serta mengumpulkan tugas. Pada aspek metode, mahasiswa menghendaki lebih banyak menggunakan metode diskusi, presentasi, serta penugasan.¹⁴⁴

¹⁴⁴ Singgih Adi Nugroho, Anggita Febriana Wati, Firstya Evi Dianastiti. 2020. *KENDALA DAN SOLUSI PEMBELAJARAN DARING DI PERGURUAN TINGGI*. Jalabahasa, Vol. 16, No. 2, November 2020, hlm. 196—205

BAB VI

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Pandangan mahasiswa terhadap kebutuhan gawai untuk kepentingan belajar, gawai dapat membantu mahasiswa untuk mengakses aplikasi dan mengakses sumber belajar. Gawai cukup bermanfaat untuk mahasiswa agar pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan efisien. Serta dengan adanya gawai dapat mempermudah mahasiswa dalam melakukan pembelajaran. Dalam pemanfaatannya gawai digunakan untuk mengakses media komunikasi selama masa pandemi. Hal tersebut terbukti bermanfaat, karena dengan adanya gawai pembelajaran dapat tetap terlaksana selama masa pandemi.
2. Pemanfaatan gawai sebagai media belajar mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan menggunakan aplikasi yang membantu perkuliahan daring selama masa pandemi, diantaranya yaitu Whatsapp, Google Classroom, Google Meet, zoom, serta E-Learning.
3. Kendala dan Solusi yang Dihadapi oleh Mahasiswa P.IPS UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dalam memanfaatkan Gawai sebagai Media Belajar yaitu kendala terbanyak pada jaringan sinyal, kuota, baterai, memori, serta tidak dapat fokus dalam pembelajaran karena menyalakan aplikasi lain dalam gawai. Solusi dalam permasalahan jaringan dapat diatasi dengan penggunaan jaringan wifi agar sinyal tidak putus-putus, sedangkan untuk

kuota sekarang sudah ada bantuan kuota dari kampus, serta mahasiswa harus lebih mempersiapkan gawai yang digunakan agar tidak kehabisan baterai saat pembelajaran dilaksanakan.

B. SARAN

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian di lapangan maka penulis bermaksud memberikan saran yang mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi akademisi dan praktisi.

1. Saran bagi mahasiswa dengan adanya penelitian ini semoga dapat memotivasi mahasiswa agar lebih meningkatkan semangat belajar dengan menggunakan gawai.
2. Saran bagi dosen, hendaknya lebih mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, yang lebih efektif dan efisien, agar dapat mengurangi kendala-kendala yang ada dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Admin FE, "Optimalisasi E-learning untuk Pembelajaran", dapat diakses di <https://fe.uin-malang.ac.id/optimalisasi-e-learning-untuk-pembelajaran/>, diakses pada 30 mei 2021.
- Amazine. *Apa Itu Smartphone? 5 Perbedaan Smartphone dengan Ponsel*. (<http://www.amazine.co/23760/apa-itu-Smartphone-5-perbedaan-Smartphone-dengan-ponsel>) Diakses tanggal 19 Juni 2020 jam 08.55 WIB.
- Arif S. Sadirman dkk, 1996, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Arifin. (1978). *Metode Mengajar*. [Online]. Tersedia: <https://abdiz.wordpress.com/pendidikan/definisi-belajar-dan-mengajar/> diakses pada 2 november 2020
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran; Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basyiruddin, Usman dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Biggs, John Burville. (1991). *Teaching for Learning: The View From Cognitive Psychology*. Sidney: Australian Council for Educational Research,
- Boland, Hannah (April 29, 2020). "Google launches free version of Meet in bid to topple Zoom", diakses 30 mei 2021
- Budiono. 2013. *Persepsi dan Harapan Penggunaan terhadap Kualitas Layanan Data pada Smartphone di Jakarta*. Jurnal Telekomunikasi. (Online). (<https://media.neliti.com/media/publications/41147-ID-persepsi-dan-harapan-pengguna-terhadap-kualitas-layanan-data-pada-Smartphone-di.pdf>) Diakses pada tanggal 11 Juni 2020 pukul 16.46 WIB.
- Crow, Lester.D. and Alice Crow. 1958. *Educational Psychology*, (Amerika Serikat: American Book Company,)
- Emda, A. 2011. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Biologi di Sekolah. Jurnal ilmiah DIDAKTIKA, 12(1)
- Fianto, Adi Dwi. 2010. *Peningkatan Kemampuan Membaca Bahasa Mandarin dengan Metode Ceramah dan Latihan di SMKN 6 Surakarta*. UNS-FSSR Prog. Diploma III Bahasa China -C.9606301-

- Fuad Hasan. 1997. *Dasar – dasar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gagne R M. (1965). *The conditions of learning*. New York: Holt, Rinehart and Winston
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya.
- Hartanto, AAT. 2010. " Panduan Aplikasi Smartphone", Gramedia Pustaka Utama.
- <http://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>, pada tanggal 31 Januari 2019 pukul 21.13WIB
- https://id.wikipedia.org/wiki/Google_Kelas diakses 30 mei 2021
- [https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna + Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker](https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3980/Kemkominfo%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+Capai+82+Juta/0/berita_satker), pada tanggal 01 Februari 2019 pukul 21.30 WIB.
- <https://scholar.google.com/citations?user=xMqfBjwAAAAJ&hl=en>, pada tanggal 01 September 2020 pukul 16.32 WIB.
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Erlangga
- J. Cronbach, L (1954). *Educational psychology*. Harcourt, Brace.
- Johnston, Scott. "Meet the new Hangouts". *Google*. Diarsipkan dari versi asli tanggal 14 Maret2017. Diakses tanggal 30 mei 2021
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Moleong, Lexy J.. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. *Tinjauan Teoritis dan Praktis*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muliyanta, Edi S.2004. *Kupas Tuntas Telepon Selular Anda*. Yogyakarta: Andi.
- Nasution, S. (1982a). *Didaklik Dasar-Dasar Mengajar*. Bandung: Jemmars
- Nazir, M.. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Ngalim, Purwanto. 1990. *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Ngalim. Purwanto. 1990. *Belajar Berhubungan Dengan Perubahan Tingkah Laku*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Nur, Uhbiyati dan Ahmadi Abu. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rahman, Arif. 2011. *Instructional Technology & Media for Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana Penanda Media Group.
- Sadirman, Arif S. dkk. 1996. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadirman, Arif S. dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Tardif. 1989. *Metode Pengajaran: Penelitian Tindakan Kelas*.
- Tyson, J.C. & Carol, M.A. (1970) *Teaching is Secondary School*. Boston: Houghton Muffin Co.
- What are the design goals for classroom? - Classroom Community". *support.google.com*. Diakses tanggal 30 mei 2021.
- Wikipedia, *Ponsel Cerdas* (http://id.m.wikipedia.org/wiki/ponsel_cerdas, diakses tanggal 19/02/2020 jam 08.16 WIB)
- Yukentin, Yuyun dan Mumun Munawaroh. 2018. *Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Ditinjau dari Perbedaan Kepribadian Ekstrovert dan Introvert*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Volume 3 Nomor 2
- Zoom Meeting Plans for Your Business. Zoom Video Communications. Diarsipkan dari versi asli tanggal April 6, 2020. Diakses tanggal 30 mei 2021

Bukti Konsultasi



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS TARBIYAH
JALAN GAJAYANA 50 MALANG, TELEPON 0341-552398, FAKSIMILE 0341-552398

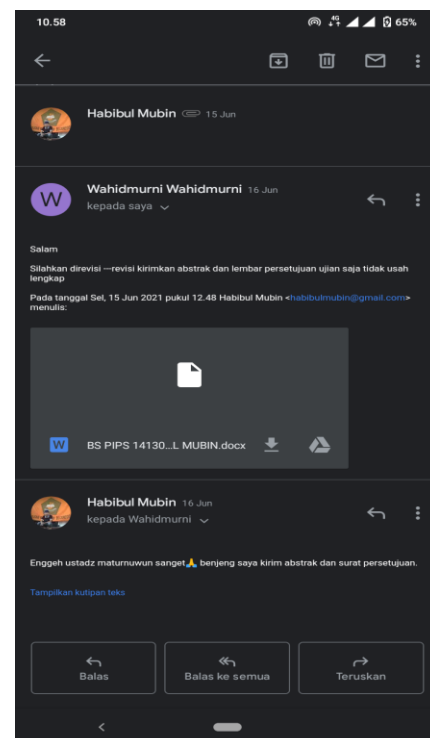
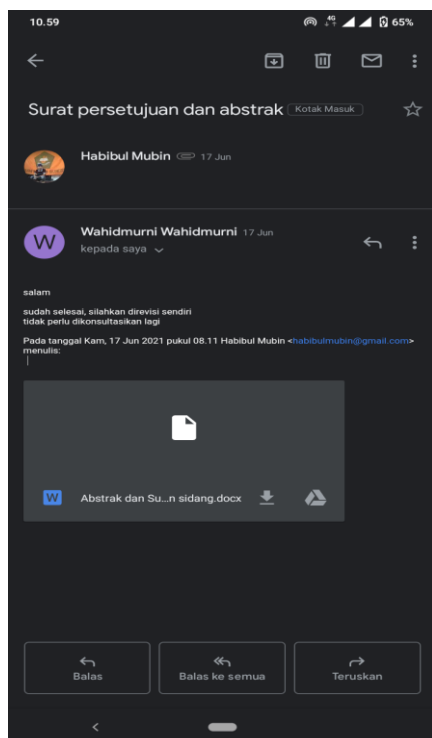
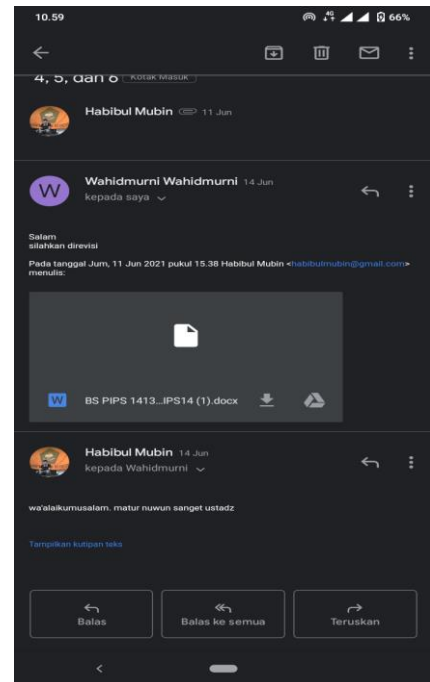
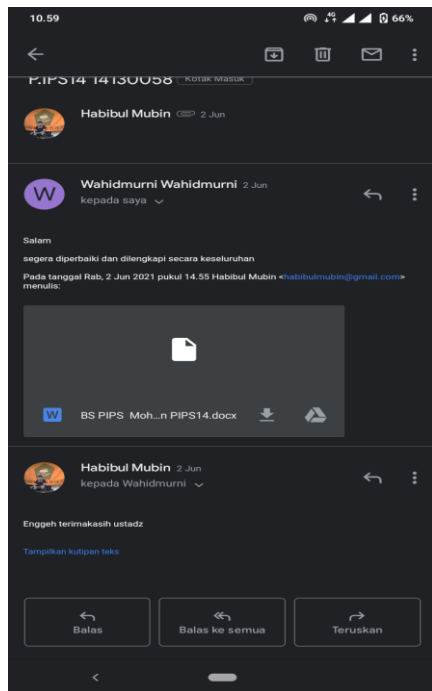
BUKTI KONSULTASI PROPOSAL SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Nama : MOLH HABIBUL MUBIN
Nim : 19130058
Judul : Pemanfaatan Gawai (Smartphone) sebagai
Media Pembelajaran oleh Mahasiswa Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Dosen : Prof. Dr. H. Wahid Murri, M.Pd
Pembimbing

NO	TANGGAL	CATATAN PERBAIKAN	TANDA TANGAN PEMBIMBING PROPOSAL
1	21-09-2020	Proposal Skripsi	
2	09-10-2020	Revisi Proposal Bab I dan Bab III	
3	18-10-2020	Revisi Bab I-III	
4	2/12/2020	Revisi Bab I-III	
5			
6			

Malang, 20
Mengetahui
Kajur PIPS

NIP.



Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
 Website: www.ftk.uin-malang.ac.id E-mail: ftk@uin-malang.ac.id

Nomor	: 123/Un.03.1/TL.00.1/04/2021	30 April 2021
Lampiran	: -	
Hal	: Validasi Tugas akhir kuliah	

Kepada
 Yth. Bapak / Ibu Imam Wahyu Hidayat, M.Pd.I
 di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: MOH HABIBUL MUBIN
NIM	: 14130058
Program Studi	: S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
	: PEMANFAATAN GAWAI (SMARTPHONE) SEBAGAI MEDIA
Judul Skripsi	PEMBELAJARAN MAHASISWA PENDIDIKAN ILMU
	PENGETAHUAN SOSIAL UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
	MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Validasi	: Tugas akhir kuliah
Dosen	: Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak
Pembimbing	

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi



a.n. Dekan
 Wakil Dekan Bidang
 Akademik,

Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
2. Arsip.



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Gajayana 50, Malang 65144 Telepon (0341) 551354 Faks (0341) 572533
Website: www.fitk.uin-malang.ac.id E-mail: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 122/Un.03.1/TL.00.1/04/2021 30 April 2021
Lampiran : -
Hal : Validasi Tugas akhir kuliah

Kepada
Yth. Bapak / Ibu Lusty Firmantika, M.Pd
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan Skripsi mahasiswa berikut:

Nama : MOH HABIBUL MUBIN
NIM : 14130058
Program Studi : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
: Pemanfaatan Gawai (Smartphone) Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Judul Skripsi :
Validasi : Tugas akhir kuliah
Dosen : Prof. Dr. H. Wahidmurni, M.Pd. Ak
Pembimbing :

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Scan QRCode ini



untuk verifikasi

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang
Akademik,

Muhammad Walid

Tembusan:

1. Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial;
2. Arsip.

Pedoman Wawancara

A. Pedoman wawancara dengan dosen

1. Apakah Bapak/Ibu menggunakan smartphone sebagai media pembelajaran dalam perkuliahan?
2. Menurut Bapak/Ibu penggunaan media smartphone sendiri adalah sebuah tuntutan perkembangan teknologi Pendidikan atau memang penggunaan smartphone sendiri memang benar diperlukan?
3. Aplikasi atau media apa yang sering Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran?
4. Di musim pandemi seperti sekarang apakah ada perbedaan penggunaan smartphone sebelum masa pandemi dan sesudah masa pandemi?
5. Bagaimana respon mahasiswa dengan adanya media tersebut?
6. Apa kendala dalam penggunaan media pembelajaran berbasis smartphone?
7. Lalu bagaimana solusi Bapak/Ibu gunakan untuk mengatasi kendala tersebut?

B. Pedoman wawancara dengan mahasiswa

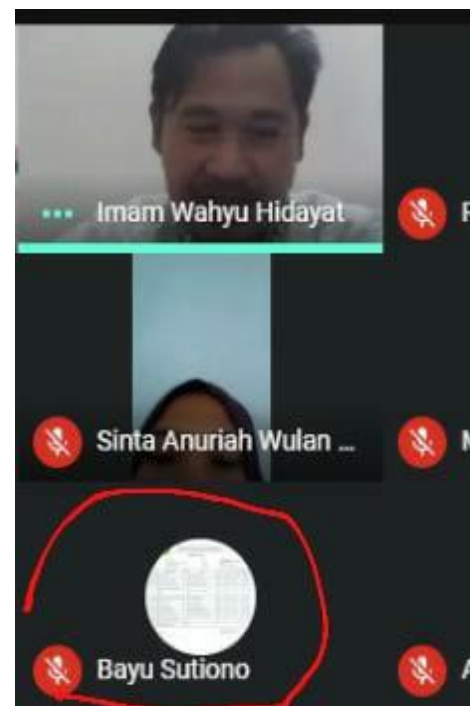
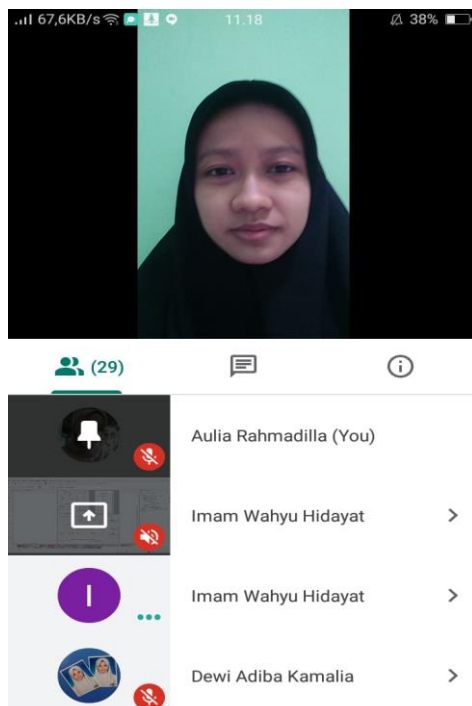
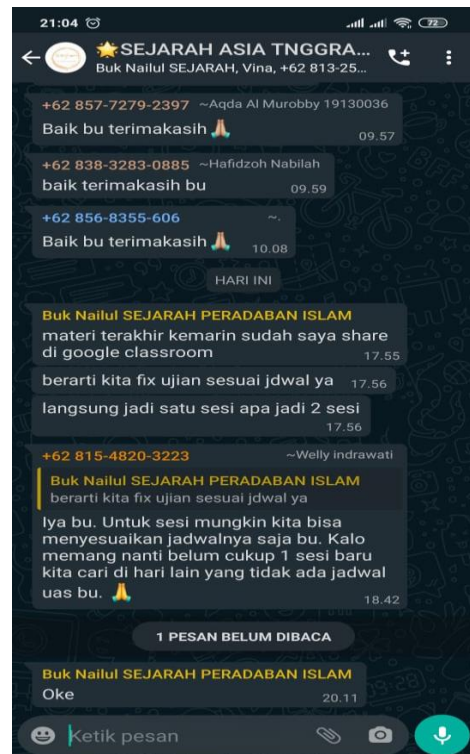
1. Apakah Kalian menggunakan smartphone untuk mengakses pembelajaran dari dosen?
2. Aplikasi apa yang biasa digunakan?
3. Situs pendidikan apa yang sering diakses? Kalau bisa saya ingi screenshot untuk dokumentasi!
4. Menurut kalian bagaimana penggunaan smartphone jika digunakan sebagai media pembelajaran?
5. Di musim pandemi seperti sekarang apakah ada perbedaan penggunaan smartphone sebelum masa pandemi dan sesudah masa pandemi?
6. Apa saja kendala dalam penggunaan media pembelajaran berbasis smartphone?
7. Bagaimana solusi yang terbaik untuk mengatasi kendala tersebut?

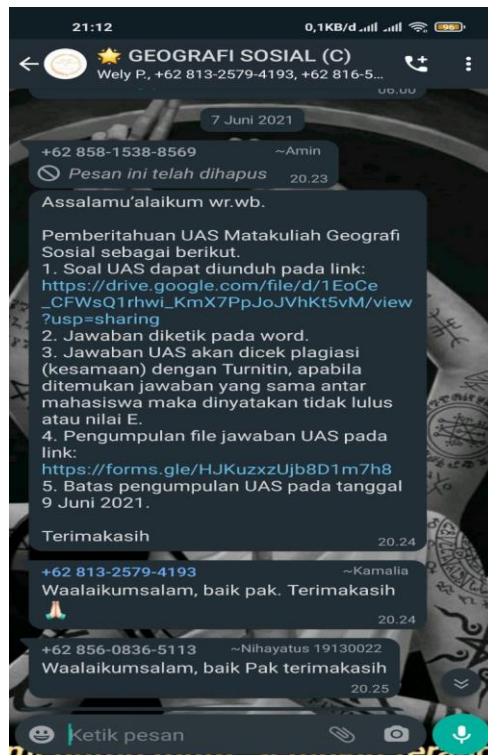
Daftar Nama Narasumber

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

No.	NIM	Nama Mahasiswa
1.	18130114	Clarisa Catur Damayanti
2.	18130045	Alfina Yulia Savitri
3.	17130104	Sokhibul Kirom
4.	15130066	M. Nur Muafi
5.	17130157	Khoirun Nisa
6.	17130091	Siti Ning Setyowati
7.	17130070	Erika Indah Sari
8.	17130062	Siti Fauziyatun Ni'mah
9.	17130017	Maulana Agung Habibulloh
10.	15130092	Cahyati Subechiana
11.	17130044	Imam Masykur Habibullah
12.	17130140	Firman Arif Rian Fauzi
13.	14130129	Moh Romli
14.	17130112	Selly Kusmahanani
15.	18130101	Dewi Munawaroh
16.	17130035	Riska Dwi Amalia
17.	17130117	Vina Febriana Pratiwi
18.	18130008	Dwi nailul Izza
20.	14130027	Bevi Nur Pita Sari
20.	19130052	Jamil Mibror

Penggunaan Gawai dalam Pembelajaran





Bukti wawancara



